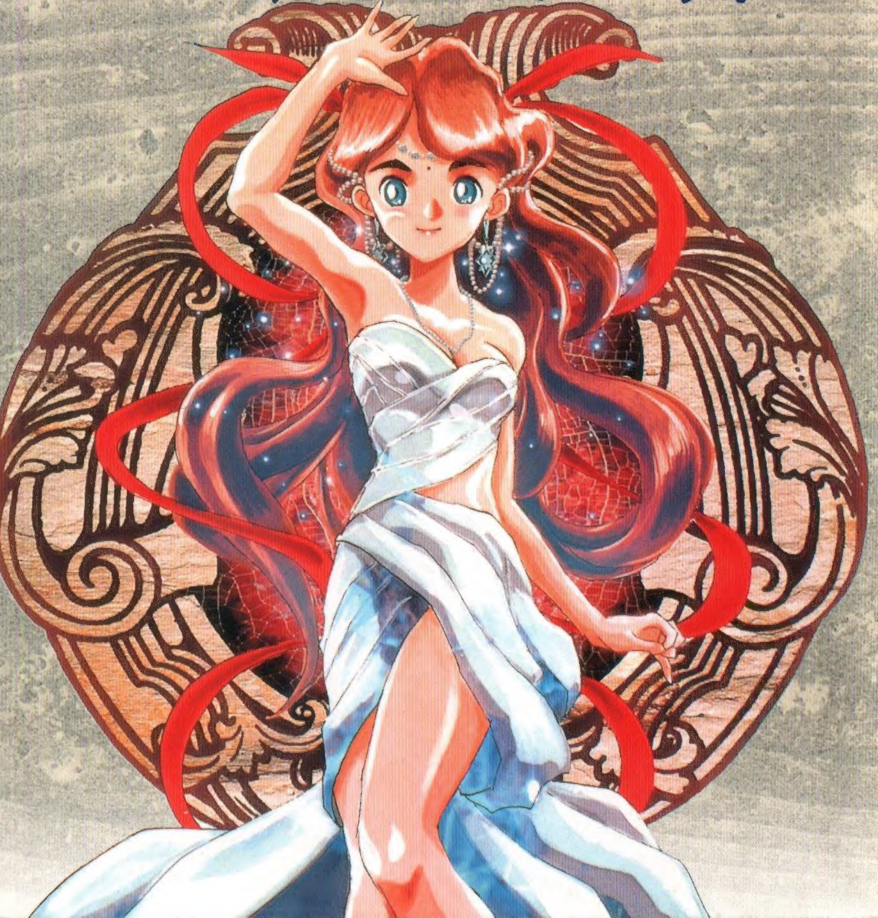
プリンセスメーカー
~Legend of Another World~
わが娘の育て方
ケイブンシャ

スーパーファミコン必勝法スペシャル

プリンセスメーカー

Legend of Another World

~わが娘の育て方~



好評発売中

スーパーファミコン必勝法スペシャル

魔天伝説
~戦慄のオーパーツ~

B6判/定価880円(税込み)

スーパーファミコン必勝法スペシャル

プリンセスメーカー

Legend of Another World

〜わが娘の育て方〜

プリンセスメーカー 〜Legend of Another World〜 わが娘の育て方

ケイブンシャ

プリンセスメーカー

Legend of Another World

わが娘の育て方

勇者（ちち）と妖精（むすめ）の物語（ストーリー）

　未だ妖精と幻獣と人間が共存する時代…。国王と勇者により平和がもたらされた国のはずれに、一人の少女が倒れていた。

　その噂を聞いた国王はさっそく勇者と国で最高の魔法使いを向かわせた。不思議そうに少女を眺める二人。

　そして少女の傍らには、白い鹿がたたずんでいた。

〈執事〉

一緒にいた白い鹿こそ、このラフィエルである。執事としていろいろ助けてくれる。要所にくると助言をしてくれるので、娘を育てる上での参考にしよう。

〈娘〉

記憶をなくしたまま、勇者のもとに預けられた。彼女を育てるのが我らの使命である。

　その鹿はみるみる姿を変え、立派な青年になり、語り始めた。

　話によると、彼が混乱している妖精界から来たこと、10年前の戦で勇者を助けたのが妖精王だったこと、妖精王の頼みでその娘を預けに来たことなどが分かった。

　勇者は昔の恩を返すためその少女を育てることを決意したのだった………。

システムの説明

●画面の見方

①娘。状況や年月に応じて表情や姿が変化する。

②カレンダー。プレイ中の年月を表す。

③娘のプロフィール。所持金も一緒に表す。

④アイコン。コマンドを表示、実行する。

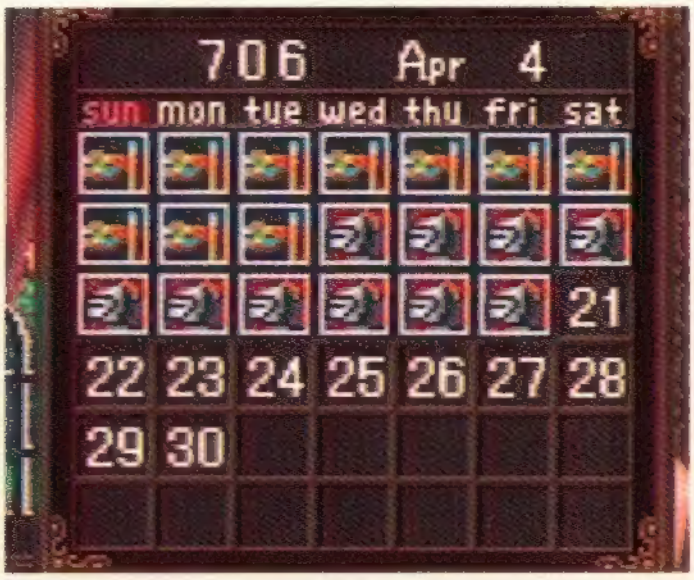
⑤会話中の人物を表示する。

⑥会話を表示する。

娘を育てる基本的な流れ

●1ヶ月単位が基本

スケジュールは1ヶ月単位、第1～3旬に分けて実行される（各旬10日前後)。「鍛える」「働く」「休息」などは全てこの単位で設定する。毎年10月は「収穫祭」になっていいるが、参加不参加は自由に選択できる。



●8年間の育児期間

娘を育てるのは、10歳から18歳の誕生日までの8年間。スケジュールを立て、コマンドを実行することで各パラメータに変化が生じるシステムだ。このパラメータの数値により、最終的な娘の将来が決定される。

10歳

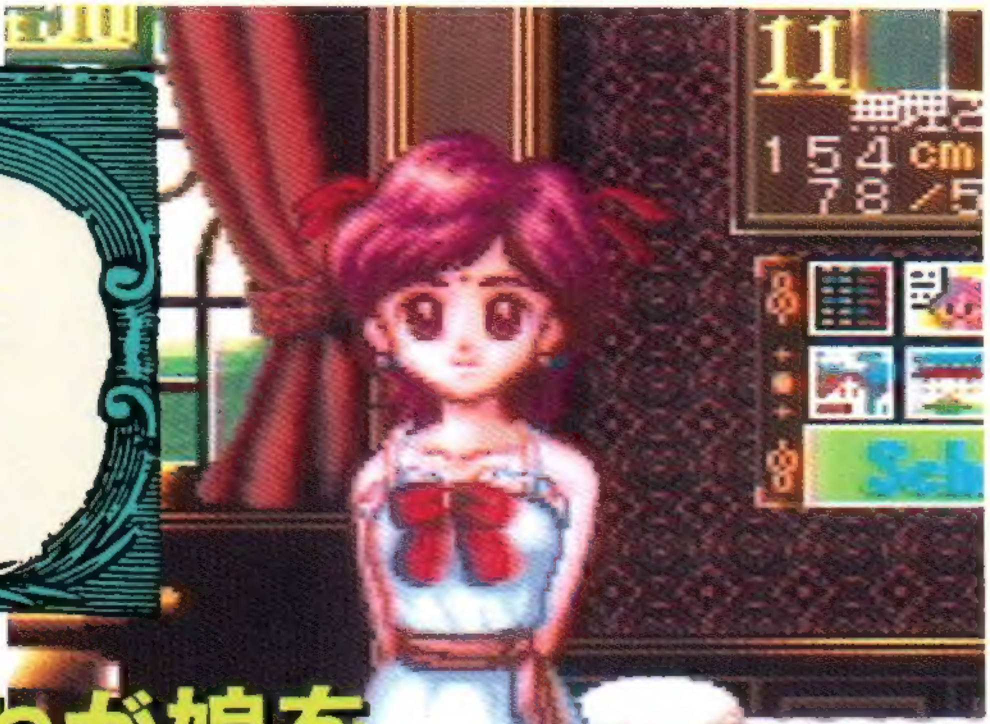
～元気な娘に育ってほしい～

まだ あどけない 純真無垢な 少女の笑顔…

はじめてのバカンス

昔の恩に報いるために妖精の娘を育てることとなった。戦場では迷いなき戦士の私も、娘のことになるとどうしてよいのかわからない。とにかく五体満足で元気に育ってくれればそれでよいと思っている。なんとか、この娘の父親という大役を懸命に果たそう。

11歳

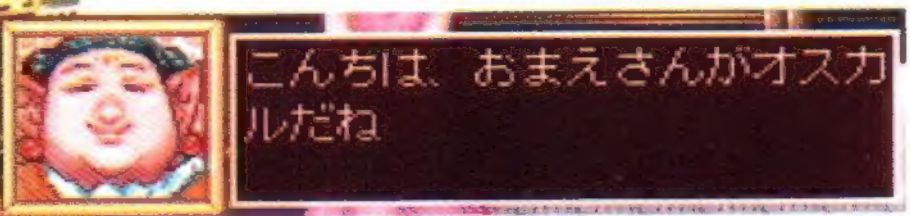


～病気がちなわが娘を見守りながら～

早くよくなってくれ

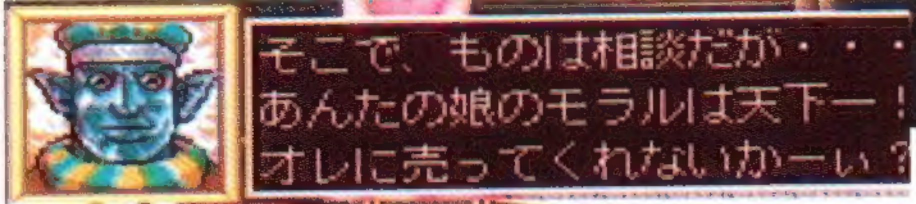
どうしたことだろう、最近病気がちな娘が心配だ。戦となれば出て行かねばならぬ身、困った時は執事のラフィエルが助けてくれる。本当に頼りになる執事だ。いくら勇者といっても子育てには関係ない。できる限り娘のそばで過ごすように心がけようと思う。

家事に励むわが娘を見て、家庭とはかくもいいものかという実感がこみ上げてくる。その姿を見ていたのか、妖精のシルフィーヌが娘のもとに訪れたようだ。と同時に、娘のモラルを狙って悪魔も訪問してきた。お金がないとはいえ、娘の心を売るような親になれるわけがない。

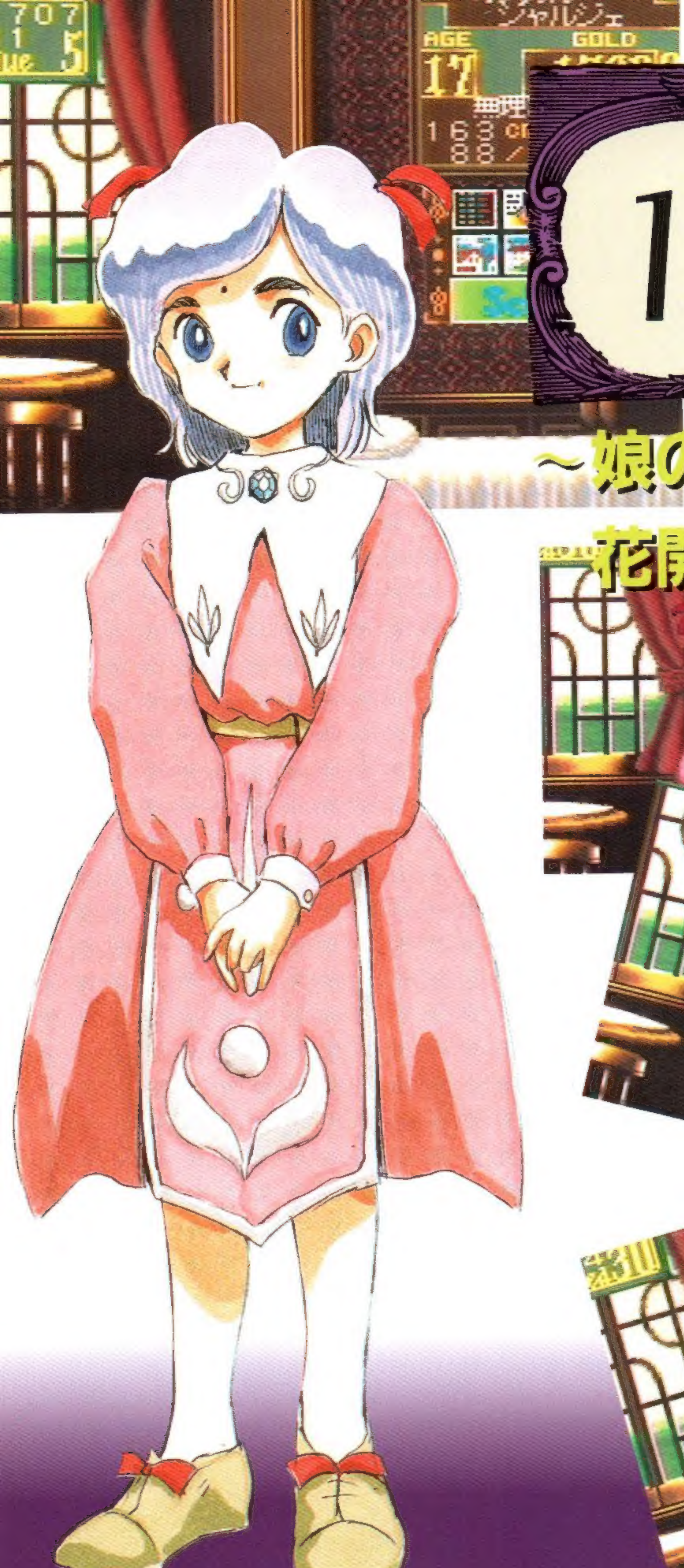


名所の精・シルフィーヌの来訪…

娘のモラルを狙って悪魔も来訪…



やはり笑顔がいちばん…

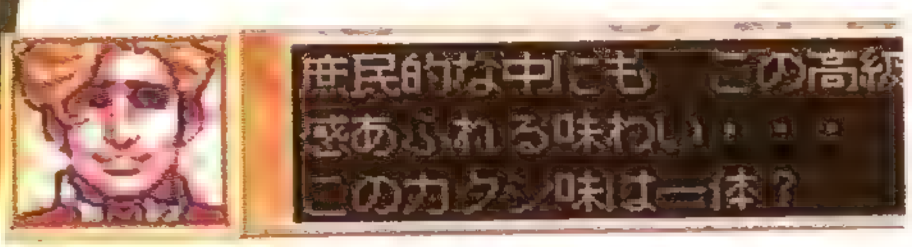


12歳

～娘の才能が花開き始める～

娘の成長に驚きと喜びがわが心を彩る…

頑張れ、娘よ！



様々な人々との出会い

普段から素直で家事をよくこなす娘だったが、まさか収穫祭の料理コンテストで優勝するとは！　女の子らしく育っている姿に感動を禁じ得ない。最近ではお城にも顔を出しているらしい。いろんな人との出会いが娘の内面と将来にどんな影響を与えるのか、いまから楽しみだ。

13歳

～未知のものへの冒険心と好奇心～

娘が武者修行に出たいと言い出した。反対したものかどうか……。だが病弱だった娘がここまで元気に成長していることに感謝している。いろんな経験を積むことも大事だと思い、前向きにとらえて武者修行を許したが、娘が粗野に育つのではと心配だ。

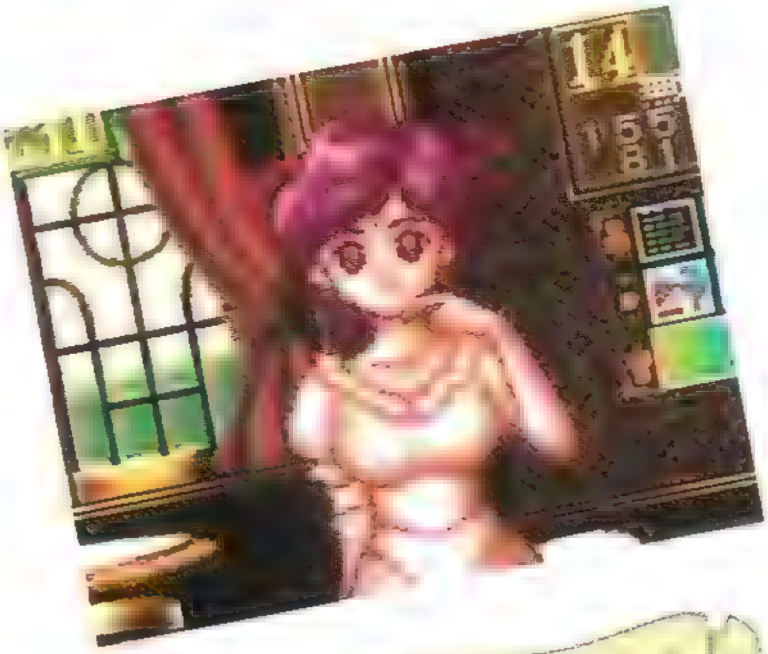
執事のラフィエルに助けられることもしばしばだったが、モンスターに立ち向かう勇敢さはアリアンに見込まれるほどだ。道中、偶然にもおたずね者を発見し、大乱闘の末になんと捕まえることに成功。血のつながりがないとはいえ、昔の自分を見ているような気がする……。

14歳

～感受性の強い悩み多き年頃～

父親として
どう接すれば
良いのだろうか…

ナンパされることも…



家出、無駄遣い……。心配は的中した。ただでさえ難しい年頃なのに、武者修行で自信をつけて帰ってきたのでなお始末が悪い。もし息子なら、これも「通る道」と心配しないのだが………。ここが父親の威厳の見せどころか。早く娘に笑顔が戻りますように。

15歳

〜自分の道を探し始める〜

どんな未来が・・・

最近はちょっと落ちついてきたようだ。人としての基本的な成長を遂げ、そろそろ個性もハッキリしてきたことだし、将来について娘と話し合うことも必要かと思っている。以前と比べて生活も楽になってきたので、習い事でもさせてみようか……。

収穫祭の武闘会では、なんとベテランで強敵のレギオンを倒して堂々の優勝。いくら彼が魔法を苦手にしているとはいえ、わが娘の魔力には驚愕した。ものの善悪は使う者の心ひとつで決まってしまう。このまま素直に育ってくれれば良いと思う。

大魔法使い
マイヤの来訪

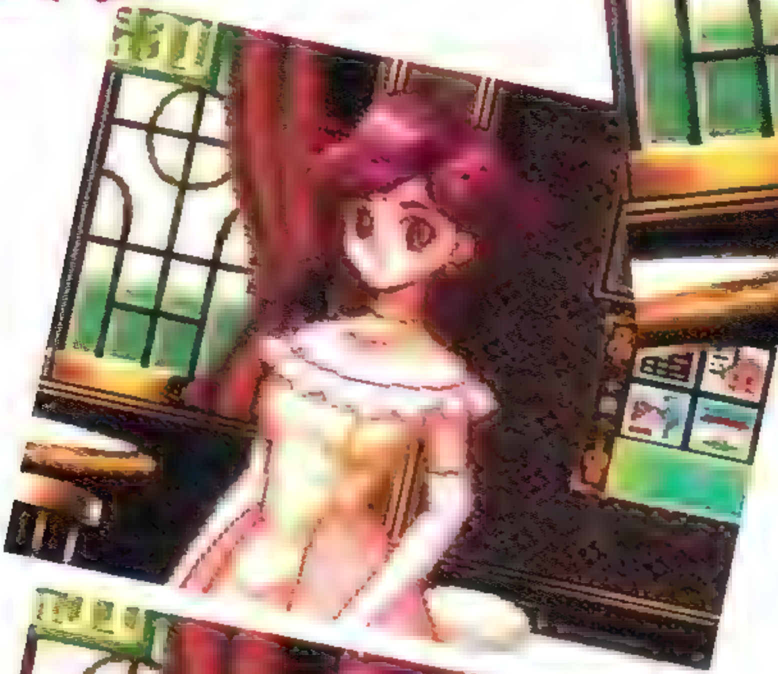
魔人ヒラーンにも
見守られて

たくましくなったな…

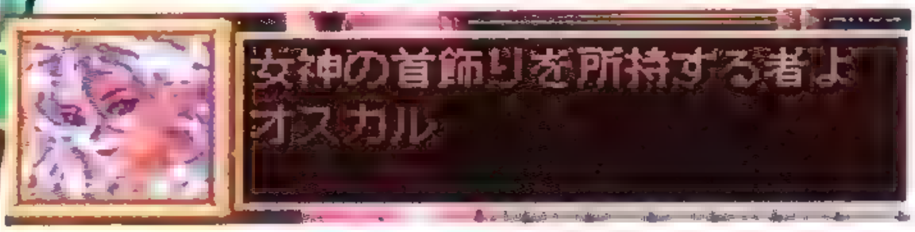
16歳

～少女から女性への メタモルフォーゼ～

いつのまにか
女の子らしく
成長……



ビーナスも祝福に…。



娘が初めて「ドレスを着たい」と言い出した。子供だとばかり思っていたが、もうそんな年頃になったのかと感慨深い。収穫祭ではミス・コンテストに初出場で初優勝！強く美しい娘に育ったものだと思わず感心。あらためて自分の娘であることを誇りに思った。

17歳

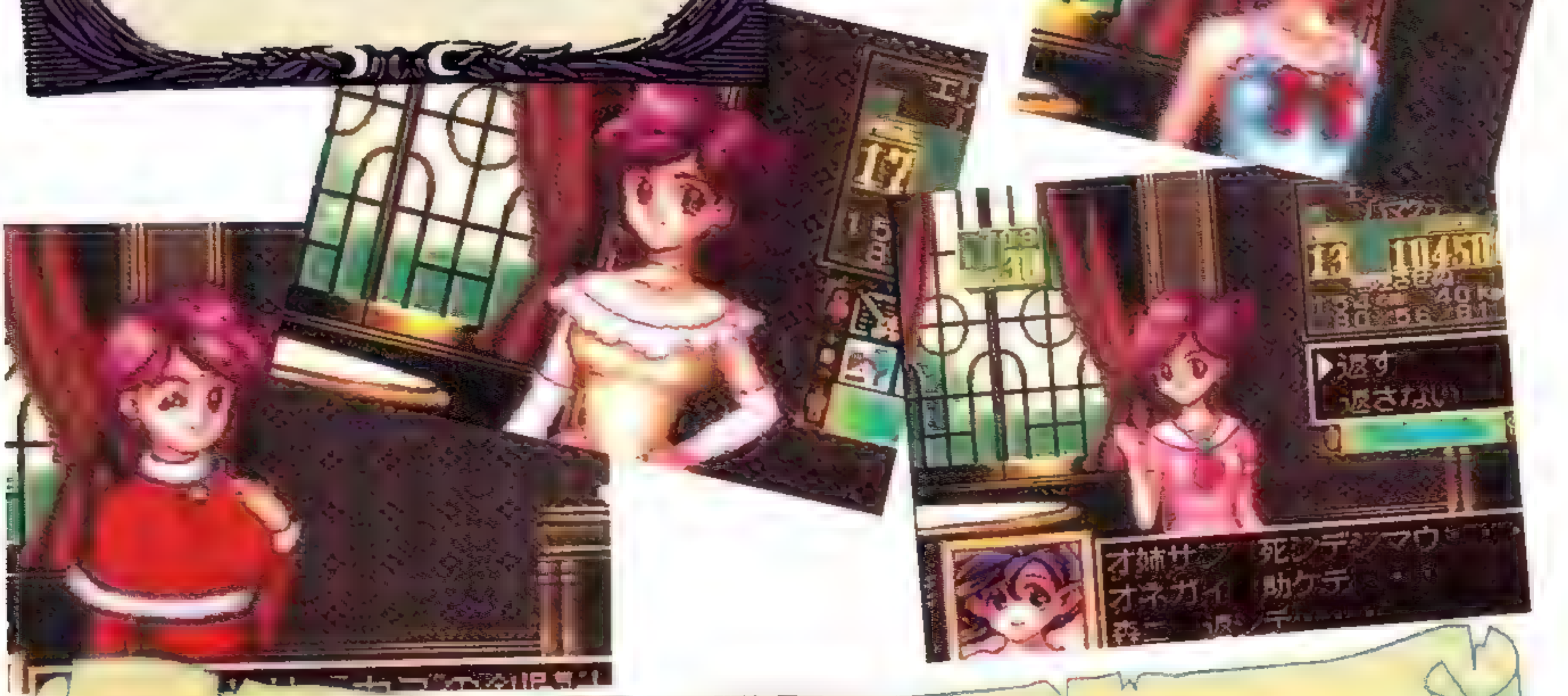
～そろそろひとりの女性～

この国ではもう娘を知らない者はいない。求婚者も何人か現れ始めた。そのせいか、娘の様子がちょっとおかしい。何をやってもうわの空、仕事も家事も失敗がよく目立つのだ。恋人でもできたか………。もしそうだったら一度会って話をしなければ。

幾度となく求婚者が訪れる。娘は全て断っているようだが、プレゼントを置いて行かれるとこちらとしても困ってしまう。執事のラフィエルは素直に喜んでいるようだ。断っているのが私を気にしての事だったら………。とにかくひとり立ちの時も近いようだ。

ひとりの女性が旅立つ時…

18歳



娘も18歳になった。もうそろそろひとり立ちを始めるころだということはわかっていた。いろんなことがあって、一言では言い尽くせないが、ここまで育ってくれたことを親としてうれしく思う。と同時に、何か、愛情とは違う感情が私の中に………。

わが娘の育て方
PART 1 データ編

娘の教育に必要なことがらを詳しく解説した。まずは基本事項を知ることからはじめよう。

わが娘について

子宮名について

娘は、誕生日によって、子宮と守護精霊が決定する。体力のある娘、家庭的な娘、社交的な娘……。子宮ごとにいろんなタイプの娘が存在する。能力の差は後の教育でも補えるが、得意な面を伸ばす方が、ずっといいに決まっているのだ。

カプリコン

☆12月22日～1月19日
★守護妖精王／緑の妖精王
●モラルが高い。家事に適性。

アクエリアス

☆1月20日～2月18日
★守護妖精王／風の妖精王
●頭が良く、戦士以外に適性。

ピシーズ

☆2月19日～3月20日
★守護妖精王／水の妖精王
●感受性が強く、社交家。

アリエス

☆3月21日～4月19日
★守護妖精王／火の妖精王
●体力・筋力自慢。戦士向き。

トーラス

☆４月20日～５月20日
★守護妖精王／緑の精霊王
●魔法に適性。モラル高し。

ジェミニ

☆５月21日～６月21日
★守護妖精王／風の精霊王
●知能が高い。社交向き。

キャンサー

☆６月22日～７月22日
★守護妖精王／水の精霊王
●魔法適性がバツグンに高い。

レオ

☆７月23日～８月22日
★守護妖精王／火の妖精王
●社交向きだが、戦士適性も。

バルゴ

☆８月23日～９月22日
★守護妖精王／緑の精霊王
●家事向き。戦士には不向き。

ライブラ

☆９月23日～10月23日
★守護妖精王／風の妖精王
●知能が高い。社交向き。

スコーピオン

☆10月24日～11月22日
★守護妖精王／水の妖精王
●魔法に適性。色気バツグン。

サジタリウス

☆11月23日～12月21日
★守護妖精王／火の妖精王
●家事・魔法に適性。

パラメータについて

娘は、大きく分けて3種類のパラメータを持っている。これは教育やアルバイトなどによって上昇したり下降したりする。最終的にわが娘の運命を決めるのもこのパラメータだ。その移り変わりに一喜一憂しつつ、父は娘を育てていくのだ。

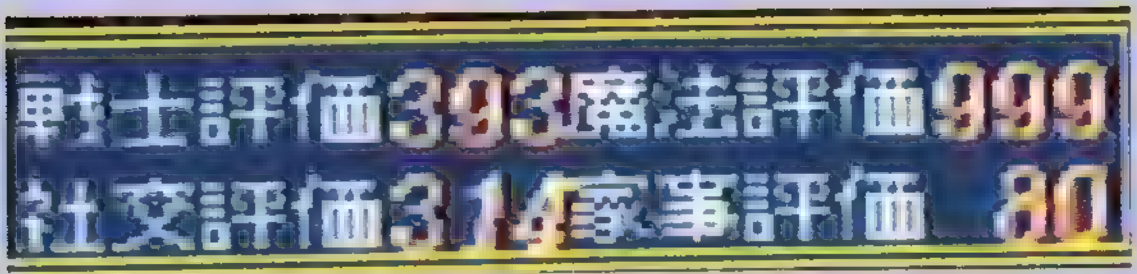
1 基本能力値

0～999の間で変化する。アルバイトや"鍛える"などで変化し、父の教育方針がいちばん反映されるパラメータである。アイテムやイベント、娘の成長によって変化するものもある。

●基本能力とその影響●

体力………身体の丈夫さを表す。HPに影響。
筋力………腕力の強さを表す。攻撃力に影響。
知能………頭の良さを表す。MPに影響。
気品………品性を表す。人脈と関係が深い。
色気………女性としての魅力、異性への関心の高さを表す。
モラル……道徳心の高さを表す。この数値が高いと、非行化や家出を防止できる。
信仰………信仰心の高さを表す。モラルと同じように、非行化や家出に影響する。
因業………罪深さを表す。モラルに反した行動をすると上昇する。
感受性……心の豊かさを表す。
ストレス…精神的な疲れを表す。

2 評価

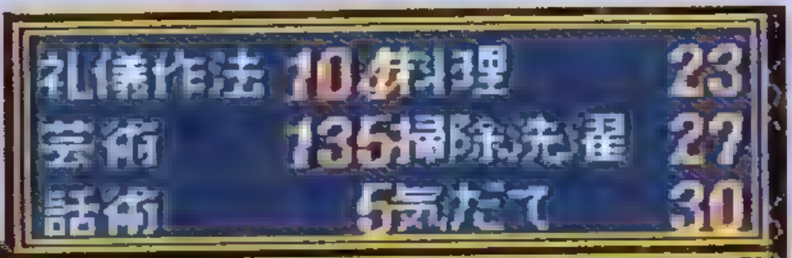


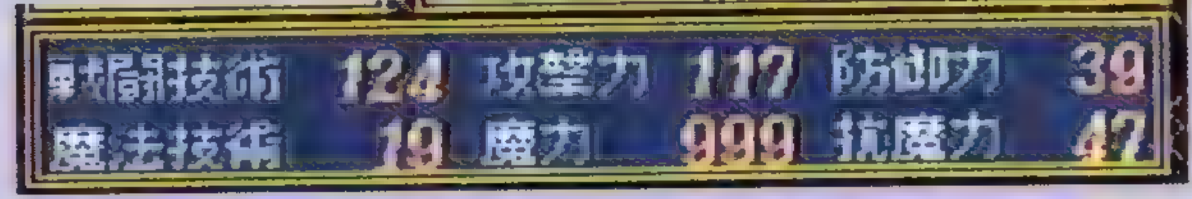
要するに、世間での娘に対する評価である。0～999の間で変化する。将来に一番影響するパラメータなので、常に気を配ろう。

●評価とその影響●

戦士評価…剣士としての評価の高さを表す。『戦闘技術』『攻撃力』『防御』によって変化する。
魔法評価…魔術師としての評価。『魔法技術』『魔力』『抗魔力』で変化する。
社交評価…社交界での評価。『礼儀作法』『芸術』『話術』によって変化する。
家事評価…家事能力への評価。『料理』『掃除洗濯』『気だて』によって変化。

3 技能値





基本的に0～100の間で変化するが、アイテムやイベントなどによって、それ以上の数値になることもある。主に〝鍛える〟で変化。

CHECK!

☆血液型の影響

娘の性格は血液型で決定し、パラメータにも影響を与える。A型は毎月ストレス2、モラル3、AB型は感受性が2上がる。B型はストレスが2下がるぞ。

●技能値とその影響●

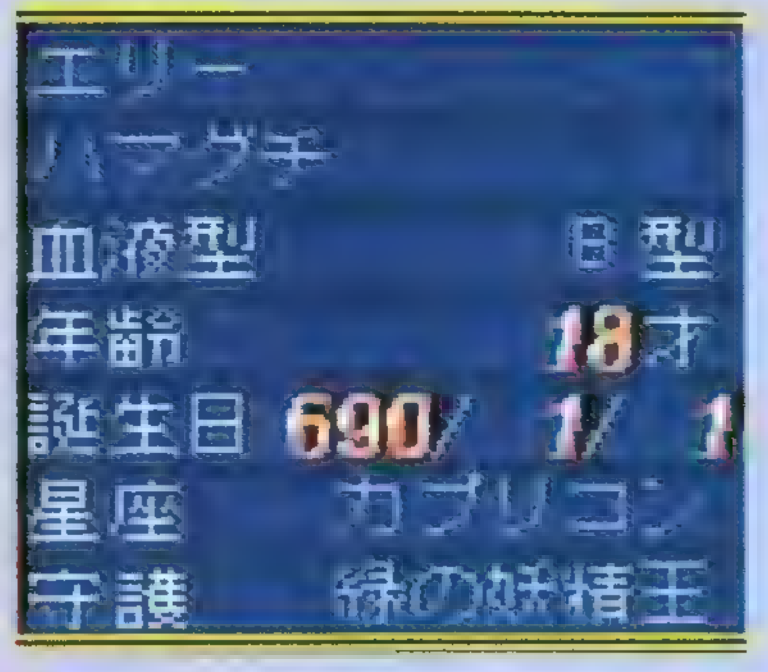
戦闘技術…攻撃と防御の成功・失敗に影響。
攻撃力……敵に与えるダメージに影響。
防御………自分へのダメージに影響。
魔法技術…魔法の成功・失敗に影響。
魔力………魔法の効果に影響。
抗魔力……敵の魔法攻撃のダメージに影響。
礼儀作法・芸術・話術…各社交能力の高さを表す。
料理掃除・洗濯・気だて…各家事能力の高さを表す。

ステータス表示について

ここでは娘の誕生日や現在の状態など、通常の画面ではいまひとつよくわからない、貴重な情報を知ることができる。何かおかしいな、と思ったら、すぐにここを開いてチェックしよう。表には出さない娘の気持ちがわかるかもしれないぞ。

1 プロフィール

娘の誕生日、現在の年齢、血液型、子宮、守護妖精が表示されている。ゲームスタートしたらすぐら開いて、子宮と守護妖精を確かめておこう。



CHECK!

☆年齢と誕生日をチェック

娘の教育に夢中になっていると、つい忘れがちなのがこの2つ。娘の誕生日前にお金を使い果たし、プレゼントできない……なんてミスをしないためにも、現在の日付とあわせて、しっかりチェックしておこう。「気がつくと18歳だった」じゃ、父親失格だぞ。

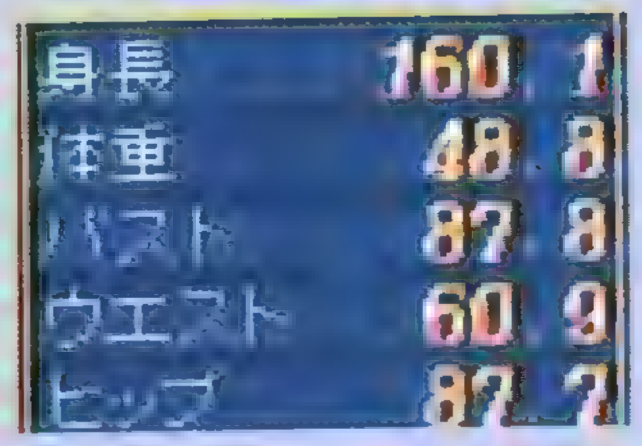
2 身体のデータ

身長、体重、バスト、ウエスト、ヒップの数値を表示。このデータは通常画面でもわかるので、こまめにチェックしておくといい。

CHECK!

☆ウエストは要チェック

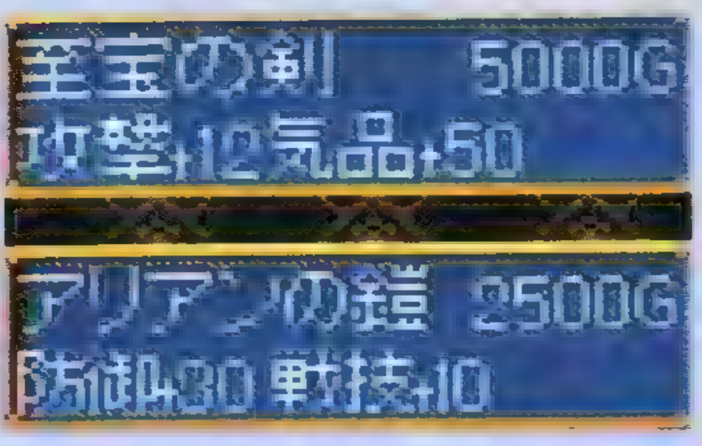
この数値は娘の肥満度のバロメータだ。太りすぎると、ドレスが着られなくなってしまうこともあるぞ。



3 武器と防具の装備

現在、娘が装備している武器と防具を表示、その効果も知ることができる。武者修行前には絶対確認しておこう。

ただし、ここでは装備を変更することはできない。もし、変更したい場合は、アイテム画面へ移動だ。



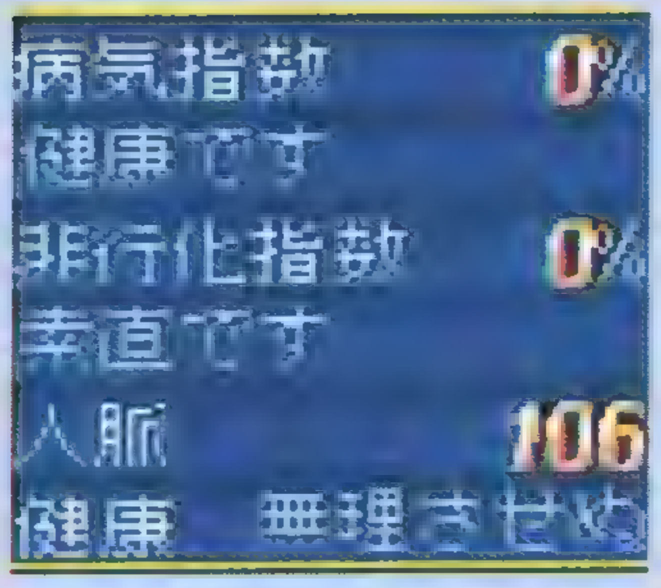
4 その他のデータ

娘の健康・非行状態、現在獲得している人脈、健康管理コマンドで実行している健康方針が表示される。

CHECK!

☆病気と非行にはつねに注意

パーセンテージが大きいほど事態は深刻。早め早めに対処しよう。



わが娘をとりまく環境

街

街には、月の終わりに何回でも行くことができる。時には買い物をしたり、おいしい物を食べたりして、息抜きをするのも必要なことだ。

武器屋

武器・防具	値段	効果
コンボウ	15 G	攻撃＋3
赤銅の剣	45 G	攻撃＋7
鋼鉄の短剣	130 G	攻撃＋10
青竜刀	280 G	攻撃＋13、戦技－2
大鷲の爪剣	500 G	攻撃＋25、防御－4
疾風雷神剣	1500 G	攻撃＋20、戦技＋5
水晶の剣	2500 G	攻撃＋25、戦技＋10
牡狼の鎧	98 G	防御＋8
鎖かたびら	498 G	防御＋1、戦技－5
鋼鉄の鎧	1180 G	防御＋20、戦技－10
神秘の鎧	3000 G	防御＋25、抗魔＋15
ドワーフの鎧	5000 G	防御＋10、抗魔＋5、色気＋40

料理屋

メニュー	値段	効果
ケーキ	80 G	ストレス－50、体重＋1.0kg
魚貝料理	120 G	ストレス－30、体重＋0.4kg
肉料理	200 G	体力＋15、体重＋1.2kg

（娘の状態によって変化する）

CHECK!

☆アイテムを持つということ

ストレスを下げたり、感受性を上げたり、アイテムにはさまざまな効果が秘められている。中にはマイナス効果のものもあるので注意しよう。

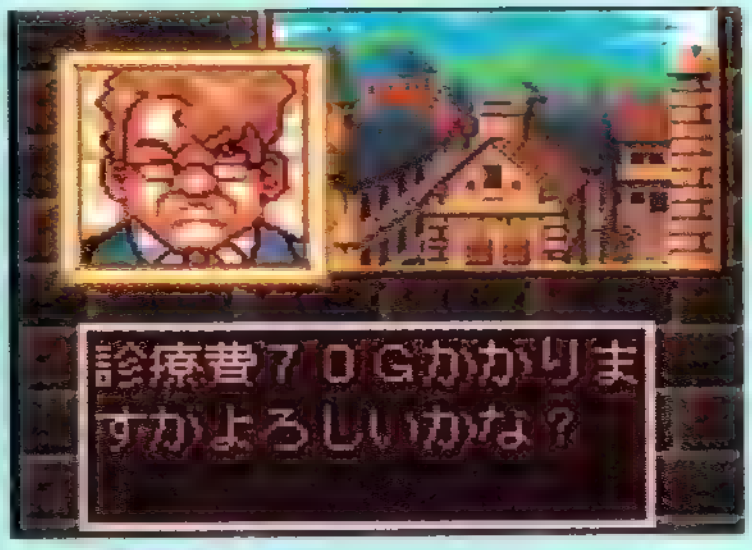
仕立て屋

服	値段	効果
夏の服	70Ｇ	なし（猛暑に効果）
冬の服	120Ｇ	なし（寒波に効果）
木綿のドレス	500Ｇ	気品＋15
気品のドレス	2000Ｇ	気品＋40
威嚇のドレス	2800Ｇ	感受＋40、モラル－30

よろず屋

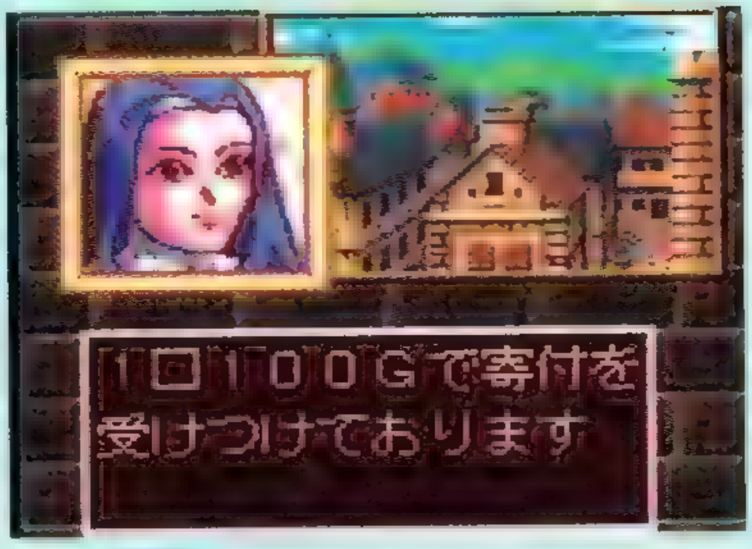
アイテム	値段	効果
テディベア	120Ｇ	感受＋10、ストレス－40
バラのカップ	150Ｇ	気品＋15
聖賢の書物	200Ｇ	知能＋10、モラル＋５
パッチワーク	200Ｇ	感受＋12
回復薬	50Ｇ	ＨＰ回復（１回有効）
気力玉	50Ｇ	ＭＰ回復（１回有効）

医者



効果　お金を払えば、ストレスを下げてくれる。ただし、病気の状態でないと門前払いされるぞ。

教会



効果　１回につき、100Ｇの寄付で因業を10下げてくれる。何回でも行くことができる。

CHECK!

☆アイテムを売る

アイテムを売れば、効果も消える。例えばテデイベアを売ると、ストレスが40増えることになるのだ。

お城

お城にいる人々に面会すると、人脈を上げることができる。しかし、身分の高い人ほど、より高い礼儀作法が必要になってくるのだ。

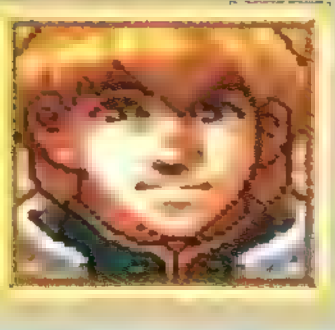
お城で会える人々

門番

それほど礼儀作法がなくても大丈夫だが、気品にはうるさいぞ。

衛兵

騎士ともなれば、やはり門番よりチェックは厳しい。貴婦人が好き。



将軍

いかめしい顔をした歴戦の戦士。しかし女性の色香には弱い。

大臣

国王とともに国政にたずさわる。知性を持った女性を求めている。

王妃

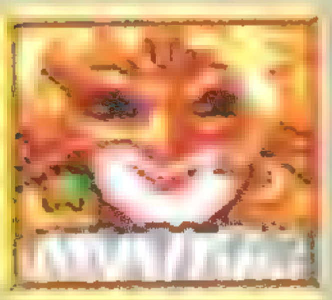
王妃のサロンに招かれるには相当な礼儀作法が必要だ。気だても重要。

国王

文より武を好むタイプ。魔法評価ではダメなので注意しよう。

道化師

話が下手だと相手にされない。成功すると社交評価がダウンする。



青年武官

１年に１回しか会えない謎の人物。礼儀作法はまったく気にしない。

〈人脈をつくるコツ〉

礼儀作法とは別に、相手がこだわるパラメータがある。その数値を高くしておけば、１回の面会でよりたくさん人脈をアップできる。

また、その人の持つ人脈がＭＡＸまでくると、別の人に会うことを勧められる。そうしたら、次の人にアタックだ！　身分のある人ほど、人脈は広がるぞ。

人物	上昇パラメータ	会話の条件
門番	人脈	低い ↑
衛兵	人脈	
将軍	人脈	礼儀作法
大臣	人脈	
王妃	人脈	↓
国王	人脈	高い
道化師	感受性	話術
青年武官	不明	なし

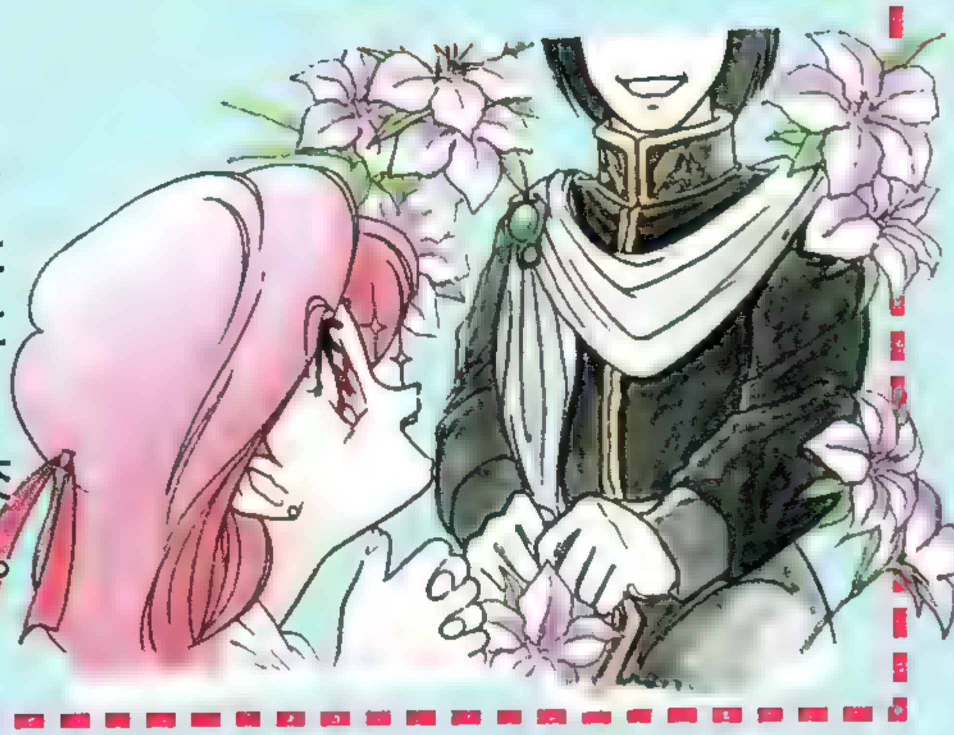
CHECK!!

☆大臣との人脈は大切

大臣は、収穫祭のミス・コンテストの審査員もしている。親しくなっておけば、審査する時に娘の点数をおまけしてくれるのだ。

☆青年武官は１月しかいない

城の見張りをしているという青年武官。彼がお城にいるのはどういうわけか、１月だけ。しかも会話を交わしても人脈が上がらない。一体何者なのだろうか？



アルバイト

子育てに必要なのは、まずお金。教育費が年に500G加算されるが、それだけじゃとても足りない。しかも、アルバイトに行けば関連した能力も上がる……というわけで、働け～！

1日単位の成功報酬。全日程成功させると、1.5倍の給料がもらえるぞ。

〈表組の見方〉

条件とは、その仕事を成功させるために、最低限必要な能力値。ただし、ストレスが高いと、条件を満たしていても失敗することがある。

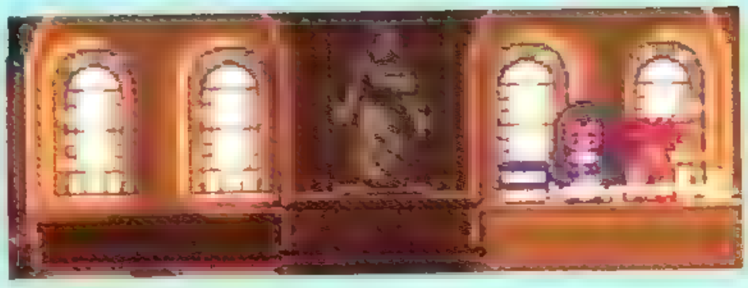
▲……一日ごとに上昇
△……ランダムに上昇
▼……一日ごとに下降
▽……ランダムに下降

家の手伝い

執事のラフィエルを手伝う。当然、お金はもらえない。

条件	体力8
基本給	0G／日
料理	△1
掃除洗濯	△1
気だて	△1
感受性	▼2
ストレス	▲1

教会



街の教会で奉仕活動。お金はあまりもらえないが、心正しき娘に成長してくれるだろう。

条件	体力10、信仰10
基本給	1G／日
モラル	▲1
因業	▼2
信仰	△1～2
ストレス	▲2

仕立て屋

誇り高きオートクチュール。服はすべてオーダーメードだ。

条件	話術10、感受性20
基本給	4G／日
戦闘技術	▼1
話術	△1
気だて	△1
気品	△1
感受性	△1
ストレス	▲2

料理屋

国一番の料理屋。ある程度の料理の腕がないと話にならない。

条件	料理50
基本給	8G／日
戦闘技術	▼1
料理	▲1
感受性	△1
ストレス	▲3

農場

畑を耕し、家畜の世話をする。ニワトリやカラスに負けないためには、とにかく体力勝負。

条件	体力35
基本給	10G／日
体力	▲1
筋力	△1
気品	▼1
ストレス	▲3

髪結い

11歳になると追加。女主人が言うとおり〝髪結い〟は芸術。心の豊かな娘が育つだろう。

条件	芸術45
基本給	20G／日
話術	△1
筋力	▼2
感受性	▲2
ストレス	▲4

かじ屋

12歳から追加。男に混ざって、鉄を鍛え、剣や防具を作る。

条件	体力50、筋力80
基本給	18G／日
話術	▼1
体力	△1
筋力	▲2
気品	▼1
ストレス	▲4

墓守り

13歳から追加。墓場に泊りこんで、墓泥棒を見張る。

条件	体力100、信仰60
基本給	15G／日
抗魔力	△1
色気	▼2
信仰	▼1
感受性	△1
ストレス	▲3

踊り娘

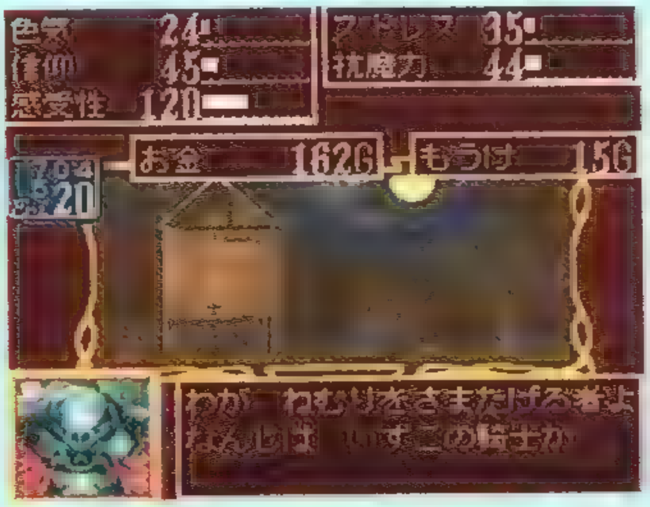
14歳から追加。酒場で色っぽく踊る娘に、思わずドキドキ。しかし、頭は悪くなる。

条件	体力60、色気60
基本給	12G／日
気だて	▽1
知能	▼1
色気	▲2
ストレス	▲5

CHECK!

☆亡霊騎士の出現

墓守りのバイトをしていると、最終日に亡霊騎士が出現することがある。彼は強い戦士を求め、この世をさまよっているのだ。



家庭教師

15歳から追加。貴族の子に勉強を教える。知的で品行方正な娘に。

条件	知能130、モラル30
基本給	20G／日
話術	△1
知能	▲1
色気	▼1
モラル	▲1
感受性	▽1
ストレス	▲7

娯楽の殿堂

16歳から追加。接客・給仕のお仕事だが、場所に問題が……。

条件	芸術40、色気80
基本給	35G／日
気だて	▽1
知能	▼2
気品	▼1
色気	▲3
因業	▲2
ストレス	▲8

サーカスの剣闘士

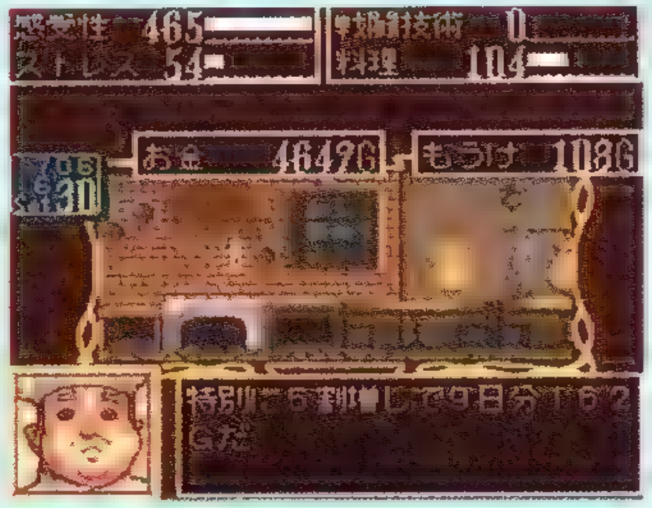
15歳から追加。円形競技場で剣闘士たちと命のやり取りをする。

条件	体力150、筋力200
基本給	45G／日
戦闘技術	▲1
気だて	▽1
気品	▼1
モラル	▼1
因業	△2
ストレス	▲10

CHECK!

☆回数を増すほど得

アルバイトは、なるべく同じ店で働いた方が得だ。そのうち1日分のお給料を上げてくれるぞ。最終的には4ランクぐらいアップするのだ。



鍛える

アルバイトではアップしない能力もある。ある程度お金がたまったら、習い事をさせて、必要な能力を高めよう。成功しても失敗しても、1日ごとに学費を取られるぞ。

途中で所持金がなくなると、授業をうけさせてもらえなくなる。

〈表組の見方〉

ひとつの習い事に、ある決まった日数通い続けると、上のクラスに進むことができる。学費も上がるが、上昇する能力の数値もグーンとアップする。

▲……一日ごとに上昇
△……ランダムに上昇
▼……一日ごとに下降
▽……ランダムに下降
（パラメータ変化値は初級の場合）

自然科学

合理主義者の先生のもとで、科学的な知識や合理的な思考を学ぶ。知能が大幅にアップ。初級では、信仰心・抗魔力のダウンはない。

パラメータ	効果
知能	△1～4
信仰	0
抗魔力	0
ストレス	▲1

語学

詩や小説などの文学を教え、心の豊かな文化人を育てることを目標にしている。

パラメータ	効果
知能	△1
気品	△1
感受性	▲1
芸術	△1
ストレス	▲1

神学

シスター・リイのもとで、神の教えを学ぶ。敬虔な信仰心を育て、邪悪な力に対する抵抗力がつく。もちろん知能もアップする。

パラメータ	効果
知能	▲1
信仰	△2
抗魔力	△1
ストレス	▲1

剣術

剣術の稽古をする。鋭い攻撃力と、戦闘技術を得ることができる。だが、ときどき道場やぶりが現れることも……。

パラメータ	効果
戦闘技術	△1
攻撃力	▲1
ストレス	▲1

軍学

百戦錬磨の将軍について、戦略や兵法を学ぶ。知識とともに、戦闘技術がアップしていく。しかし、心は多少すさむようだ。

パラメータ	効果
知能	▲1～2
感受性	▽1
戦闘技術	△1
ストレス	▲1

CHECK!

☆精霊の訪問①

娘の教育中、精霊が訪れて、娘を祝福してくれることがある。評価パラメータに注目だ。

●シルフィーヌ

近ごろは家事をする娘が少なくなったと嘆く精霊。

●アリアン

戦いの女神。戦士評価に関係する能力をアップする。

格闘技

素手での戦いをマスターする。戦闘技術が向上し、相手の攻撃から身をかわす方法や、防いだりすることが上手くなる。

パラメータ	効果
戦闘技術	▲1
防御力	0
ストレス	▲1

魔法

笑い方が不気味なおばあさんに、魔法の使い方を教わる。他に比べて学費は高め。だが、1ケ月通い続けると……。

パラメータ	効果
魔法技術	▲1
魔力	△2
ストレス	▲1

礼法

宮廷でも通用するような、本格的な礼儀作法を身につける。古式ゆかしい先生の教えは、娘の気品もアップしてくれる。

パラメータ	効果
気品	▲1
礼儀作法	▲1
ストレス	▲1

CHECK!

☆精霊の訪問②

訪問は1回だけとは限らない。頑張り続ければ、それにふさわしい結果があるだろう。

●マイヤ

ライトなノリの世界一の大魔法使い。彼女だけは人間。

●ヒラーン

「成功とは社交界で認められること」と信じる魔神。

絵　画

絵画を学ぶことによって、芸術的センスを身につけ、心を豊かにする。ある程度のレベルになると、収穫祭に出展する絵を描ける。

パラメータ	効　果
感受性	△1
芸術	▲1
ストレス	▲1

舞　踏

社交界デビューを目指す娘たちが通う。踊りの稽古で体力をつけ、同時に女性としての魅力を磨く。また、芸術センスもアップする。

パラメータ	効　果
体力	▲1
色気	△1
芸術	△1
ストレス	▲1

〈科目別学費(1日)一覧表〉

科目	初級	中級	上級	マスター
自然科学	30 G	40 G	55 G	70 G
語学	40 G	60 G	85 G	110 G
神学	40 G	60 G	85 G	110 G
軍学	50 G	70 G	95 G	120 G
剣術	40 G	70 G	105 G	200 G
格闘術	30 G	40 G	55 G	70 G
魔法	60 G	70 G	85 G	100 G
礼法	40 G	50 G	65 G	80 G
絵画	40 G	50 G	65 G	90 G
舞踏	50 G	70 G	95 G	120 G

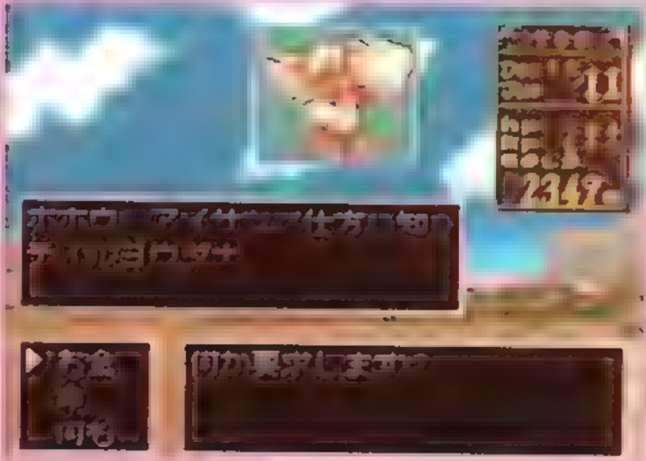
かわいい娘には旅をさせよう

武者修行とは…

一歩、街から外に出れば、モンスターが群れをなす危険地帯が四方に広がっている。しかし、そこをあえて旅に出すのが親心。とはいえ、腕が未熟だったり、武器や防具も持たないで冒険させると、ラフィエルに叱られてしまうぞ。

モンスターに遭遇したときのコマンド

①会話



モンスターと遭遇したといっても、何も即座に戦わなければならないわけじゃない。話しかけて、穏便にアイテムやお金をもらったりすることもできるのだ。ただし、会話のできない敵もいるぞ。

②逃亡

敵と遭遇した時、戦闘と会話の他に、選択できるのがこのコマンド。話の通じない相手などに有効だ。ただし、いつもいつも逃げられるとは限らない。失敗したら、戦闘に突入だ。

戦闘について

●カードバトルの戦闘

5枚の手札の中からカードを出して、相手のカードの数値より自分の方が高ければ、攻撃や魔法がヒットするという形式。ただし、敵が回復系のカードを使っていた場合は、攻撃は無効になる。

カード	効果
剣カード	武器を使って攻撃する。0～9まである
魔法カード	魔法によって攻撃する。0～9まである
MP回復	MPを10～50ポイント回復させる
HP回復	HPを10～100ポイント回復させる。
会心	このカードの他に、2枚カードを出せる
恐怖	相手の数値が0になり、もう1枚カードを出せる

CHECK!!

①会心カードはこう使え

会心カードは、2枚の合計がこちらの数値になる。つまり10以上の数にすれば、ほぼ確実にヒットできるわけだ。攻撃方法は、後に出したカードによって決定される。

②HPとMPについて

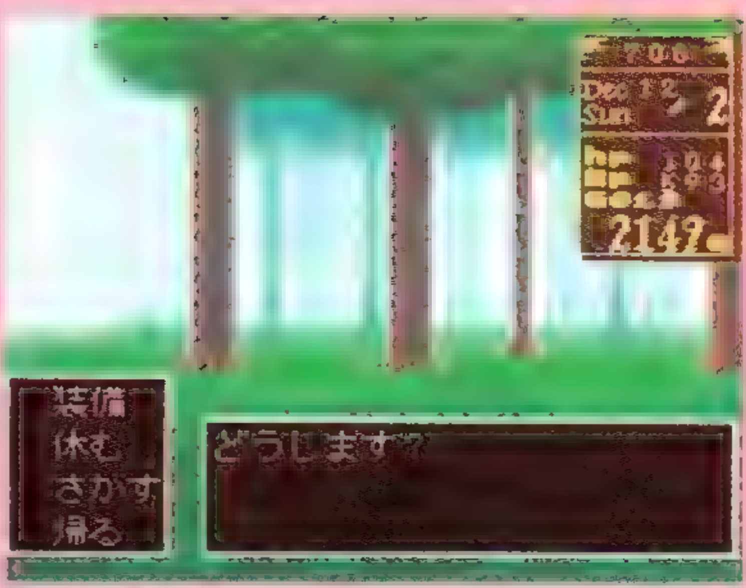
HP、MPがなければ戦いには勝てない。HPは体力、MPは知能の数値がそのまま表示されている。減少した数値は、メニュー画面で休めば回復するぞ。

③恐怖カードはうまく使え

相手の数値が0になる恐怖カード。つまり、0以外なら、こちらがどんなに低い数値のカードを出しても攻撃はヒットするのだ。

東部:オストプラムの森

都の東に広がる森林地帯。木こりや狩人が働く、比較的安全な区域だ。凶暴なモンスターもほとんど出現しない。しかし、旅人のふところを狙う盗賊や人さらいなどの悪人の数は、決して少なくない。

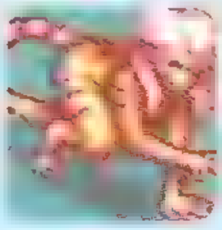


キバウサギ

凶暴な牙で襲いかかってくる。会話は成立しない。

HP	P42～　10～100
所持金	0

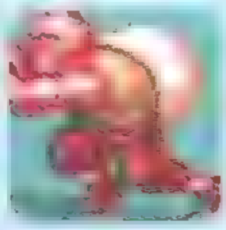
山猫



山猫の一族。時の砂石を落としていくことがある。

HP	60～110
所持金	1～15

人さらい



主に子供を狙う悪人。回復薬を持っている。

HP	50～120
所持金	10～150

オオカミ

会話は成立しないが、素早いので逃げにくい。

HP	60～110
所持金	0

CHECK!

☆「探す」を多用せよ

冒険に出かけても、「探す」で周囲を探索しなければ、出会うのはモンスターだけだぞ。

偶然、宝箱を見つけることだってあるのだ。ラッキー☆

☆不思議なウサギと遭遇

少女のプロポーションを自在に操れるというウサギ。あるアイテムを持っていると出現する。

アイテムをあげれば、その不思議な力の恩恵をうけられる。

西部：アル＝イハム砂漠

西にある砂漠地帯。砂の中には、砂大貝が旅人を飲みこもうと待ち受けている。奥地はドラゴンの住む、最も危険な場所だ。そのため、ここでの冒険を終えたものは、勇者の資格があるとも言われている。

砂大貝

砂の中に人を引きずり込み、閉じ込めてしまう。

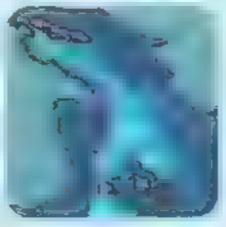
HP	130〜200
所持金	10〜50

赤竜

知能の高い人間が好き。竜の牙を持っている。

HP	250〜450
所持金	100〜500

青竜



モラルの高い人間が好き。竜のうろこを持っている。

HP	250〜400
所持金	100〜500

ハーピィー

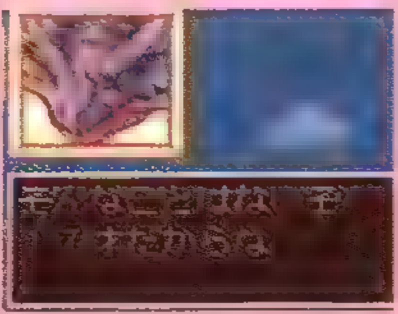
女だからか、気品に弱いらしい。豊乳丸を持つ。

HP	150〜220
所持金	150〜250

CHECK!

☆生意気な若いドラゴン

西部を探索していると、通行料を要求してくる若いドラゴンに出会うこともある。



出会うたびに通行料を請求する。戦って倒せば、出現しなくなる。

☆エッチな老ドラゴン

若いドラゴンに会ったと思ったら、今度は老ドラゴン。でも、戦意はないので安心安心。

お小遣いやアイテムをくれたりするが、妙な目つきが気になる。

南部：シュタイ湖

湖や沼地が点在する南の水郷地帯。周りを囲む森の中のどこかに、悪魔の住む洞窟があるらしい。笑い騒ぐような、それでいて不気味な声を聞いたというものは何人もいる。しかし、その場所を確かめた者はいない。

悪魔

ここでのいちばんの強敵。エビル・スターを持つ。

HP	260〜370
所持金	250〜400

魔法使い

いきなり戦闘ＯＫの悪い魔法使い。気力玉を持つ。

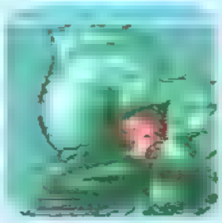
HP	140〜210
所持金	10〜150

バンシー

とっても弱くて泣き虫。誘惑の秘水を持つ。

HP	60〜90
所持金	80〜100

魚人



いじめっ子の半魚人君。真珠の粒はぜひ欲しい。

HP	120〜220
所持金	10〜80

CHECK!

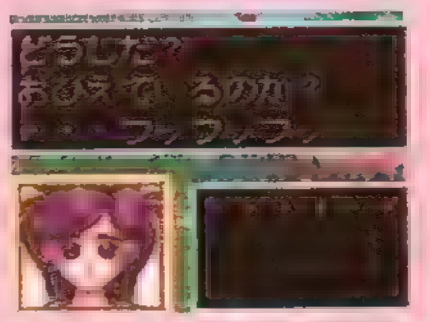
☆悪魔との取り引き

洞窟に住んでいるのは、ノルマに追われる悲しき悪魔だ。彼は、娘に契約してくれと迫る。

何の契約書だかわからないのにサインしろと言われても……。

☆洞窟では魔王の饗宴が

別の洞窟の中では、魔王が饗宴を開いていた。信仰が低いと、娘は悪魔の杯を受けてしまう。



杯を断った場合は、能力を上げてやろうと持ちかけてくる。

北部：スリュヘイム山脈

街の北には、神秘の項を抱いた壮大な山脈がそびえ立つ。伝説では、山頂に天上へと続く階段があり、古えの武神が入り口を守っているという。そして、武神を倒した者だけが、天上へ登る資格を持つのだと……。

旅人（西・東部にも出現）

不幸な旅人。いきなり戦ったりしないように。

HP	150〜220
所持金	150〜250

銀色オオカミ

話ができるオオカミ。銀色の毛皮を持つ。

HP	150〜220
所持金	0

兵士

不幸な兵士。こいつもいきなりの戦闘は避けたい。

HP	200〜260
所持金	50〜100

白竜

北の山脈のみ出現。竜のつのを持っている。

HP	300〜450
所持金	150〜500

CHECK!

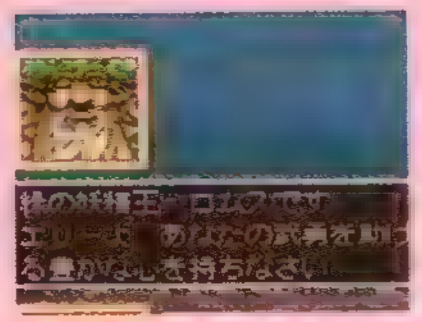
☆最強の武神との戦い

充分な修行を積み、かなりの敵を倒してきた娘だが、間違いなくこいつが最強の敵だ！

武神を倒すには、非常に高い攻撃力、魔法力が要求される。

☆守護妖精との出会い

武神を倒すと、階段を登れるようになる。そこには神々しく、どこか懐かしい妖精の姿が。



守護妖精は、武神を倒した褒美に、娘の能力を上げてくれる。

大きくなれよ……

スケジュールのたて方

１ヶ月ごとに決定するが、ひと月は上旬、中旬、下旬の３つに分かれ、それぞれ別のスケジュールを入れられる。可愛い娘にあれもこれもさせたいと、父はついつい欲張りがちだが、月末にストレスを溜めすぎないように気をつけよう。

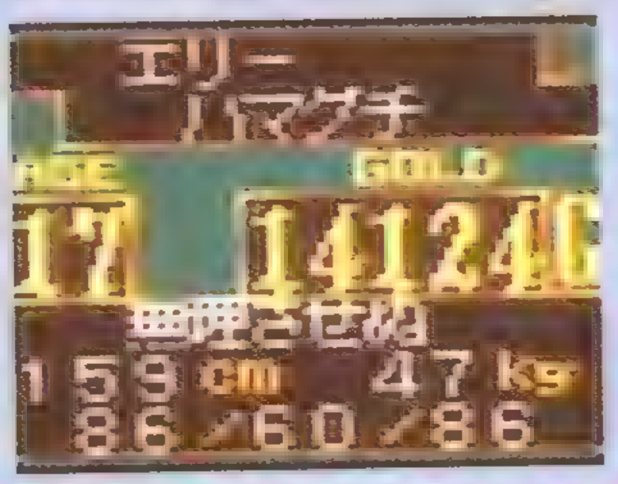
CHECK!!

☆第３旬を有効に使おう

娘の状態は、月の終わりに決定される。つまり、第３旬をどう過ごすかが重要なポイントになってくるのだ。3旬は１日多い場合があるので、その辺を有効に活用しよう。

☆プロポーションもチェック

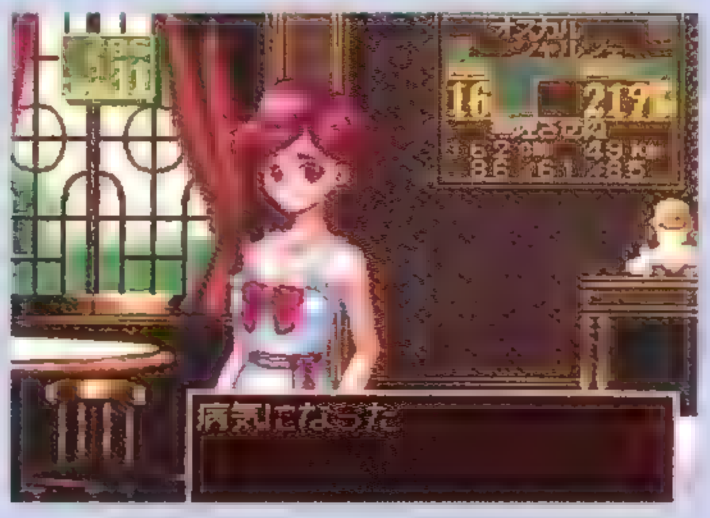
常に娘がベストな状態を保てるように、食生活をコントロールしよう。太りすぎには夏の海のバカンス、やせすぎには街で料理を食べたり、秋の山のバカンスなども効くぞ。



スケジュールの前に確認したいこと

●問題はすぐに解決しよう

スケジュールを立てる前に、まずは娘のパラメータをチェックしよう。気をつけたいのはやはりストレス。問題が見つかったら、街へ行ったり、それを改善するような計画を立てればよい。



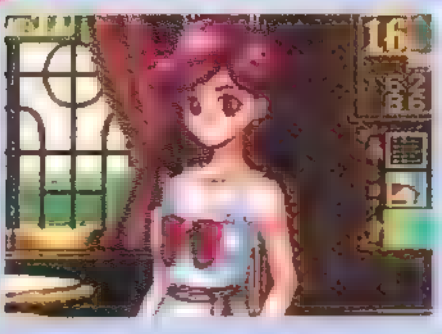
パラメータのチェック

異常ナシ

会話

お城

衣替え



スケジュール

異常アリ

原因	対処法
ストレス	テディベアを買うか、料理を食べる。おこづかいをあげるのもいい手。
感受性	これは、次の月のスケジュールで対処するしかない。家事手伝いがベスト。
因業	お金があるなら教会へ寄付、ないなら教会でアルバイトをしよう。
色気	色気がありすぎると悪い虫がつく。信仰やモラルを上げよう。
プロポーション	太りすぎてドレスが着られない娘は、まず健康管理の変更を！

休日の過ごし方

①休日の役割

アルバイトや習い事にはげむと、能力も上昇するが、ストレスもたまっていく。父親としては、ひと月に1回は休みをとって、息抜きをさせてあげるぐらいの心遣いが必要だぞ。

②休日の種類とその効果

●自由行動を選ぶ

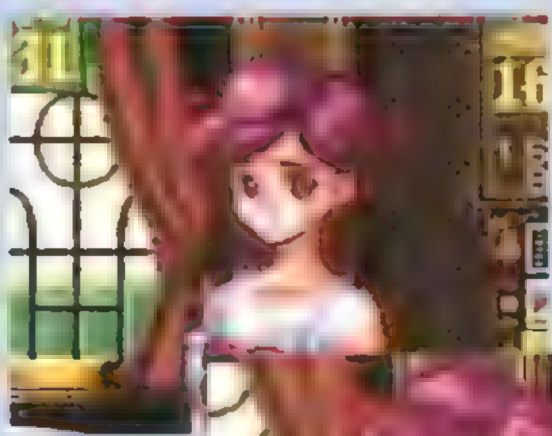
娘を街に遊びにいかせる。放ったらかしになるので、娘との絆は弱まってしまうかも知れない。

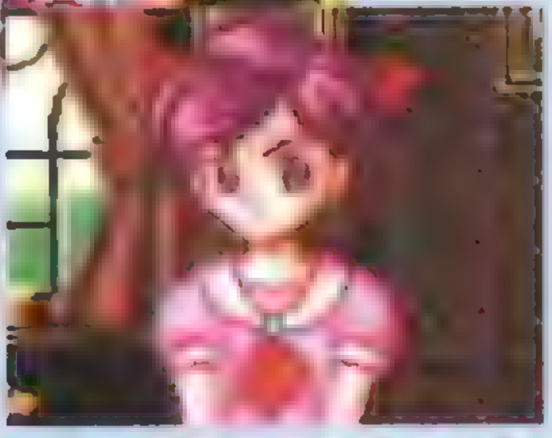
こづかい与える	ストレス−10×日数
こづかい与えない	ストレス−5×日数

CHECK!

☆ストレスは常にチェック

しつこいようだが、ストレスは非行化・病気のもと。どんなに気をつけても、すぎるということはない。病気の娘を放っておくと、死んでしまうこともありえる。A型の娘なんか、気がついたらけっこう高くなっているのだ。


◀病気


▶不良化

●バカンスを選ぶ

お金がかかるが、娘と一緒に遊ぶことで、より強い絆が生まれるだろう。出発前に、山に行くか、海に行くか選択しなければならない。ちなみにラフィエルはお留守番。

山

山のバカンスは、どの季節に行っても娘に喜ばれる。ただし冬の厳寒のイベントが発生すると、山へは3月まで行くことができない。

ストレスが1日ごとに4減少し、感受性が1上昇する。

CHECK!

☆9、10、11月は効果倍増

秋の山は1日にストレスが7下がるが、感受性も2上昇。そして、体重まで増えてしまうのだ。恐るべし食欲の秋。

海

海といえばやはり夏。春や秋はただ駆け回っているだけなのに、夏に行くと楽しそうに水遊びをする。逆に冬の海はウケが良くない。

基本的に、ストレスが1日ごとに4ずつ減少する。

☆夏は倍増、冬は低下

夏の海はストレスが7下がり、嬉しいことに体重も減少する。冬はストレス3しか下がらない。

CHECK!

☆真珠の粒を手に入れたら

これは持っているだけでは効果がない。だが、海のバカンスへ行くと……。

うちの娘にかぎって……

娘に異常が発生！

非行、病気、家出、そして恋愛……愛しい娘に起こるアクシデントの数々。無理に勉強させたのがいけなかったのか、それともちょっと働かせすぎたのか……。教育方針を反省しつつ、対応に追われる父だった。

表情の変化に注目

娘は何も言わないが、気をつけて見ていれば、ちょっとしたシグナルを出している。ストレスがない時は輝くような笑顔を見せてくれるが、少しでもある場合は微笑するだけなのだ。

この笑顔のためなら、父は何でもできる。

ただし、A型の娘はいつもこの顔だが。

CHECK!

☆ステータスをこまめに見よ

これも何回も言っていることだが娘の状態には常に気を配ろう。特に病気・非行化指数は重要な手がかりになる。"やや反抗的"ぐらいならお説教にも素直に応じてくれるぞ。

初めの頃は特に注意

最初の頃は、体力もモラルも少ない。ちょっとストレスがたまっただけで、すぐに病気になったり、非行に走ったりするのはそのせいだ。あまり働かせすぎず、下旬には必ず休みを入れよう。

幼い頃からガンガン働かせるから……。

CHECK!

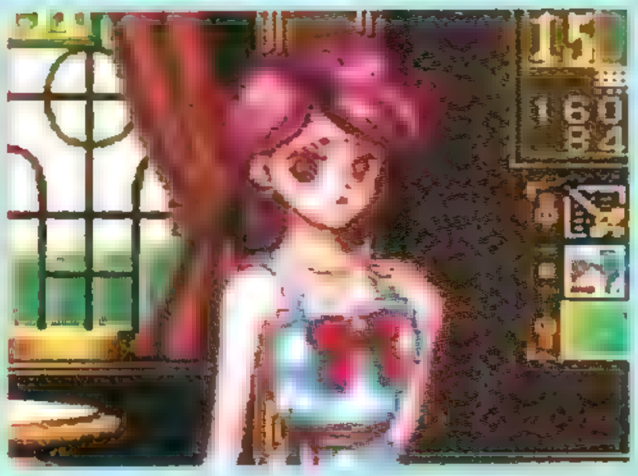
☆体力、信仰を上げよう

娘は、ストレスが体力より高くなると病気になり、信仰（もしくはモラル）より高くなると非行に走る。つまり、防止にはこの2つを高めればいいわけだ。

ホラ、すっかりヒネてしまって。

異常事態の種類

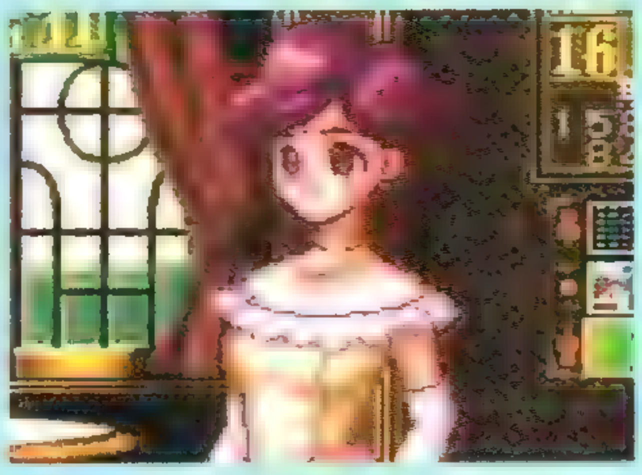
病気



家出

非行化

恋愛



病　気

体力がない娘に無理をさせれば、病気になることは目に見えている。このまま無理に無理を重ねると、やがて娘は天国へ召されることに……。

徴候	軽い風邪をひく。
原因	体力よりも、ストレスが高い。 病気指数が10以上である。
対処法	お金があれば、サナトリウムに入院させる。もしくは街の医者にみせる。ない場合は休息。
予防策	体力を上げる。具体的には、健康管理で〝丈夫に〟を選んだり、体力のつくバイトや習い事をする。

CHECK!

☆重病の時はまず医者だ!

街の医者はストレスを半分に減らしてくれる。重病になったら、まずここで治療してから、休息などを選択しよう。

グラフィックコレクション

非行化

可愛い娘から、笑顔が消えてしまった！　やはり、なさぬ仲の親子では、うまくいかないのか……と、自分の失敗を棚に上げ、涙にくれる父だった。

徴候	反抗的な態度が増える。
原因	信仰かモラルの数値より、ストレスが高い。非行化指数10以上。
対処法	自由行動などで、ストレスを下げる。監視をつけるとムダ遣いはしないが、ストレスは下がりにくい。
予防策	信仰かモラルを上げる。具体的には、教会で奉仕活動をしたり、神学を習いに行く。

CHECK!

☆非行の果てに……

非行化が進むと、雇ってくれない店が出てくる。さらに進むと愚連隊に入り、最終的には逮捕されてしまうのだ！

グラフィックコレクション

家出

ストレスもないし、親子関係は円満と安心していたら、ある月末、突然、娘の姿が画面から消えてしまった！いったい、何が不満だったんだ!?

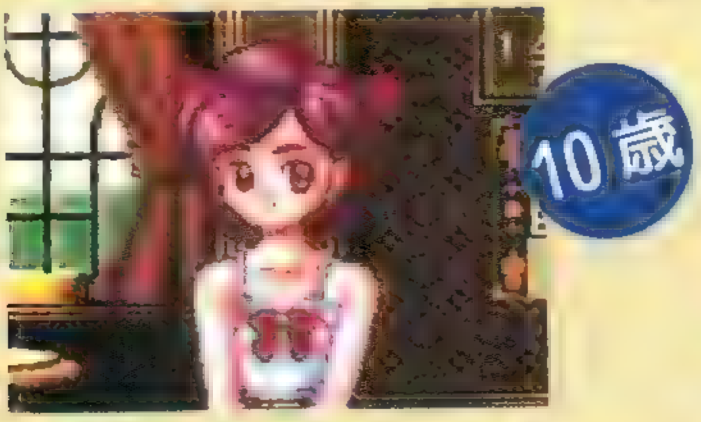
徴候	特になし。
原因	感受性が、基本能力値の中でいちばん高くなっている。
対処法	家事手伝いなどをして、感受性を下げる。または、他の能力を上げて感受性より高くする。
予防策	感受性を他の能力値より上げないこと。具体的には山のバカンス、髪結いなどのバイトを避ける。

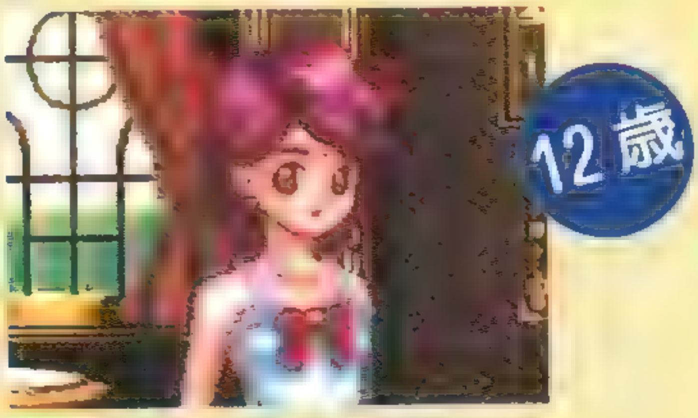
CHECK!

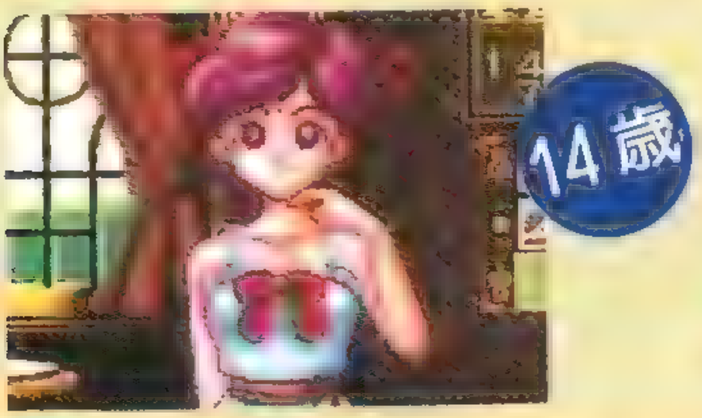
☆評価はダウン、娘はデブに

娘が家出をすると、１ヶ月何もできなくなる。そのうえ、各評価は10%ダウンしてしまうので気をつけよう。

グラフィックコレクション







恋　愛

娘も14歳になれば女らしくなってくる。特にうちの娘の色気ときたら……。だが、そう思うのは何も父ばかりではない。街には〝悪い虫〟がいっぱいだ。

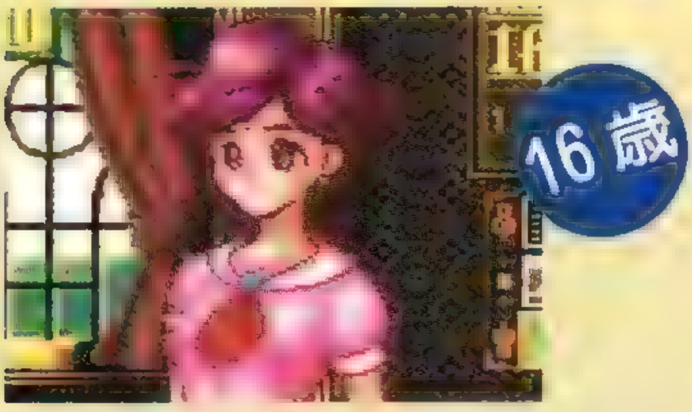
徴候	妙に色っぽい顔になっている。
原因	色気がどの基本能力よりも高い。信仰、モラルが低い。
対処法	他の能力を色気より高くする。または色気を下げる。親子関係の改善をはかるのも効果的。
予防策	色気を他の能力より高くしない。特に、モラル・信仰を上げておくといい。

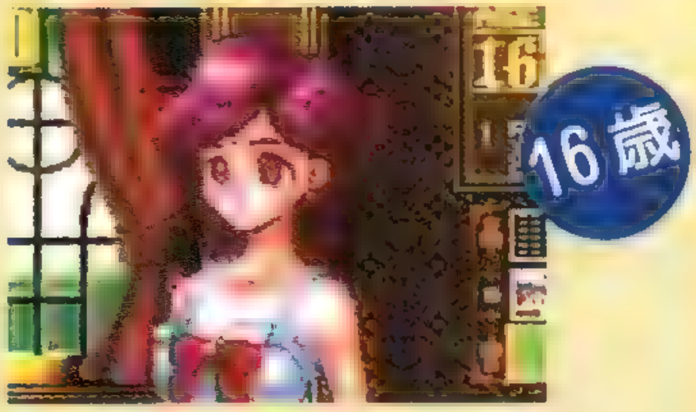
CHECK!

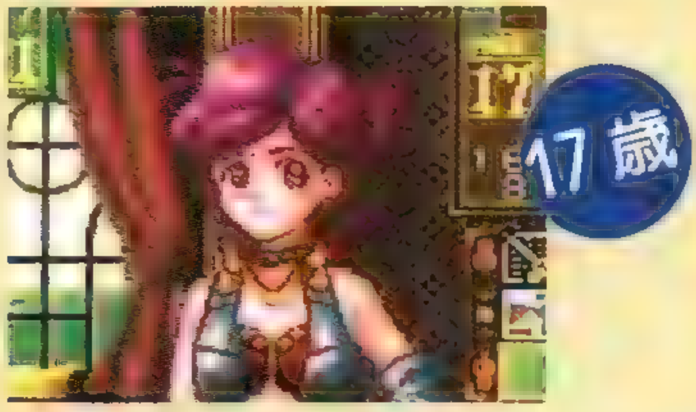
☆恋愛状態は３ヶ月間続く

〝悪い虫〟にナンパされた娘は、アルバイトにも習い事にも身が入らない。この状態が、最低でも３ヶ月間続く。

グラフィックコレクション







わが娘の成長

料理コンクール

毎年、10月になると収穫祭がにぎやかに開催される。料理コンクールは、収穫祭で行われる4つの大会のうちの1つ。国中の料理自慢が集まって、この国で一番の料理人を決定するのだ。料理の腕を磨いてきた娘にとっては、成果を試すチャンスである。優勝すれば、評価が40もアップするぞ！

CHECK!

☆感受性が鍵を握る！

コンクールで作る料理には、調理する腕はもちろん、感受性の高さも反映される。たとえ料理の腕が最高値でも、感受性が0じゃ、入賞すらできないぞ。

●順位と賞金・アイテム

優勝すると、賞金3000Gと、食べても食べなくても〝おいしい〟賞品『金冠鳥の卵』がもらえる。2位の場合は、賞金1500Gと、家事評価20アップ。3位は賞金500Gと家事評価が10アップする。

優勝への道

☆料理の腕は家事手伝いと、料理屋で上げるしかない

最初は家事手伝い、料理の腕が50を越えたら料理屋というのが黄金パターン。感受性を下げたくないなら、ひたすら料理屋でアルバイトだ。失敗続きでも、能力は上がっていくぞ。

技と腕を競うライバルたち

ファンラン

東洋系の流しの料理人である。独特の調理センスの持ち主だが、腕は超一流。感受性が低めなのが救い。

ラズロー

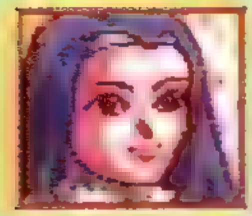
控え目な性格で、イタリアン料理を得意とする。料理の腕はそこそこだが、感受性は高め。

ラージャ

口数の少ない料理人。カレー料理が得意らしい。料理の腕は低いくせに、感受性がバカ高い。

マーチン

料理屋の主人。日頃お世話にはなっている人も多いだろう。だが、実はライバル中最弱。

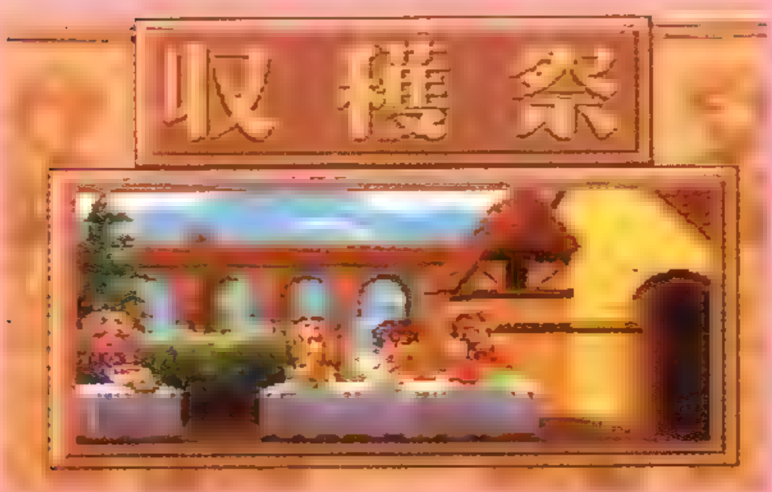


シスター・メリー

教会のシスターである。つつましいながらも、堅実に入賞圏内に入ってくるのはあなどれない。

リリ・モラン

料理の宿命のライバル。娘とほぼ同じぐらいの腕を持つ。料理だけが取り柄だという、おっとりした少女。



CHECK!

☆宿命のライバルは1人だけ

宿命のライバルは、娘が14歳の年に登場する。その時点で、どの評価が高いかによって、相手が決定されるのだ。

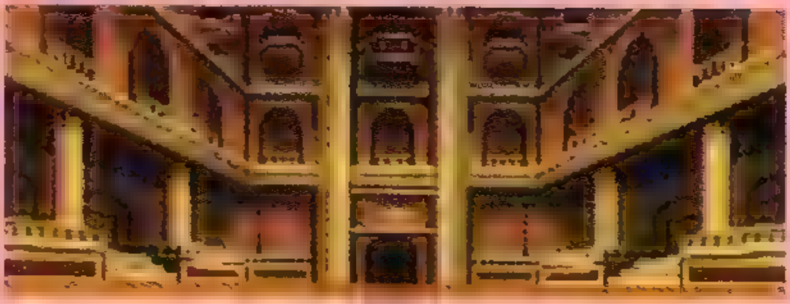
ミス・コンテスト

収穫祭の４つの大会のうちの１つで、王国一の美女を決めるコンテストである。色気、気品、礼儀作法、話術という４つの数値が評価される。しかし、これらの能力が高くても、病気の場合は評価は大きくダウンする。

審査員はお城にいる大臣。「公正に」……といいつつ、気に入った娘には点数が甘いとか。

●順位と賞金・アイテム

見事、ミスに輝いた娘は、社交評価が40アップし、賞金3000Ｇと賞品『白ばらの冠』が渡される。準ミスの場合は、賞金1000Ｇに社交評価30アップ、３位だと賞金500Ｇで社交評価が20アップする。『白ばらの冠』は気品がアップするが、必要なければ売り払ってもいいだろう。



CHECK!

☆ドレスを買っておくこと

ミス・コンは、ドレスがなければ参加できない。収穫祭前に、必ず買っておくこと。また、成長する宿命のライバルに勝つには、大臣との人脈が物をいう。

優勝への道

☆話術と色気を上げるいろいろな方法

各種能力の中で、いちばん大変なのが話術と色気だろう。話術は仕立て屋や髪結いで、色気は舞踏を習ったり、アイテムで上げよう。裏技として、悪魔に上げてもらう手もある。

美貌を競うライバルたち

21歳。すべてにおいて高い数値を誇る優勝候補。

ばあやに内緒で出場したお嬢様。17歳。気品は高いが、色気は低め。

26歳。色気自慢のグラマー美人。気品はちょっと低め。

13歳のロリコン美少女。はっきりいっていちばん弱い。

年齢不詳で、妖精のような不思議な雰囲気を持つ少女。

ちょっと危ないお姉さん。気品は低いが、色気はたっぷり。

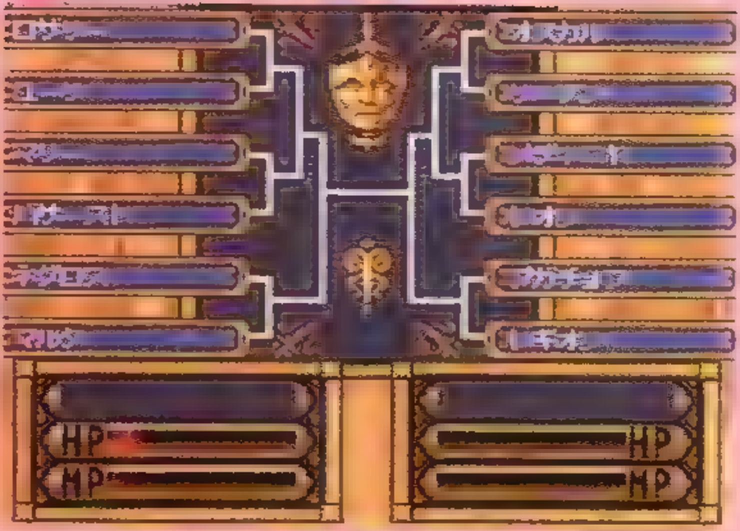
芸術での宿命のライバル。気位の高いイヤミなお嬢様。

オマケ

アツイ司会者

ミス・コンと芸術祭の司会者。一度見たら忘れられないキョーレツな顔である。

武　闘　会



収穫祭に行われる４つの大会のうちの１つである。国中の武芸者や魔術師、もしくは見習いが集まって、力と技の限りをつくして戦う。

トーナメント戦で、優勝までには４回戦わなくてはならない。誰と当たるかは全くの運次第で、１回戦に優勝候補と当たってしまうことも珍しくない。若いうちに優勝するのはかなり難しいだろう。

●順位と賞金・アイテム

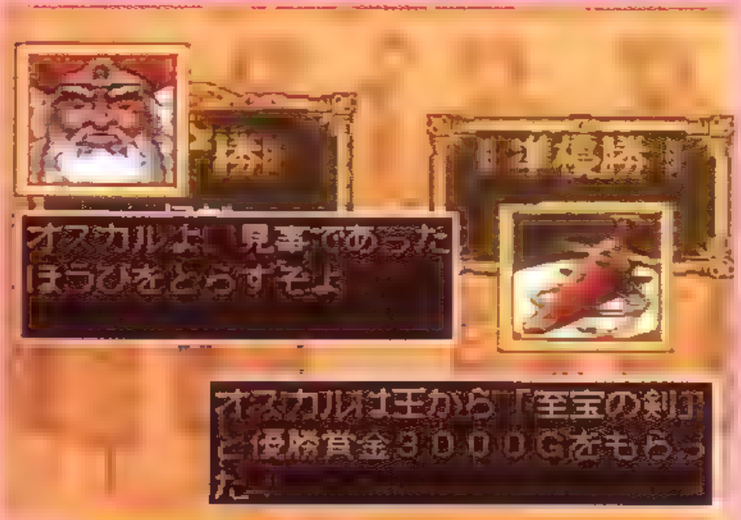
武闘会で賞品をもらえるのは、優勝者と準優勝者だけ。ただし、１回勝つごとに、懸賞金200Ｇがもらえる。

優勝した場合は賞金3000Ｇと賞品の『至宝の剣』が、準優勝だと賞金1000Ｇが贈られる。『至宝の剣』は攻撃力は低いが、装備すると気品が上がる。王様から贈られる剣なので、むやみに売り払わない方が賢明。

CHECK!

☆魔法も剣も大切

武闘会での戦闘もカードバトル。剣が得意でも、剣カードばかりきてくれるとは限らないぞ。



優勝への道

☆農場・かじ屋で働けば、お金も能力も稼げるぞ

戦士・魔術系の能力は、習い事で上げるのが一番。そのお金は、農場・かじ屋で稼ぐのがいいだろう。間違っても髪結い、料理屋、仕立て屋には行かせないように。

技と術を競うライバルたち

ロザリー

女だが、腕は確か。優勝候補の一人だ。弱点は魔法攻撃。

レオン

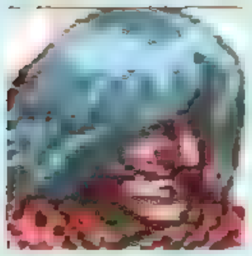
優勝候補の一人。攻撃力が高く、何よりHPが高い。魔法は苦手。

リーアン

戦闘技術はあるが、攻撃力が弱い。魔法も一応使える。

メディニヤ

ちょっと危ないお姉さん。口のワリには強くない。



ジョクジャ

剣を使っても、魔法を使ってもそこそこのパワーがある。

バザースト

マザコン気味の少年。魔法は使えないが、抗魔力は少しある。

レギオン

最強の相手。HPがメチャクチャ高いので、倒すのに時間がかかる。

ユーリ

得意は剣だが魔法も使える女の子。父親が武術に教育熱心らしい。

プガチョフ

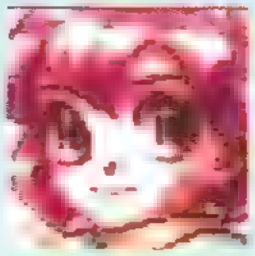
暗殺者だったという噂のある男。だが、強敵というほどではない。

ネグロス

老体にムチうって参加した老騎士。しょせんは年よりの冷や水。

マルタ・ミラーズ

宿命の戦士系ライバル。戦闘能力に関して、ほぼ同じ能力を持つ。



マリー・オブリン

宿命の魔術系ライバル。娘とほぼ同じ能力を持っている。

王国芸術祭

収穫祭の４つの大会のうちの１つ。芸術家たちが絵を出展し、それぞれのセンスを競う。評価は、審査員たちの出した点数によって決定されるのだ。

王国芸術祭は、王室の保護によって、近隣諸国でも特に権威のあるものになっている。金賞をとれば、芸術家としての将来は約束されたも同然である。

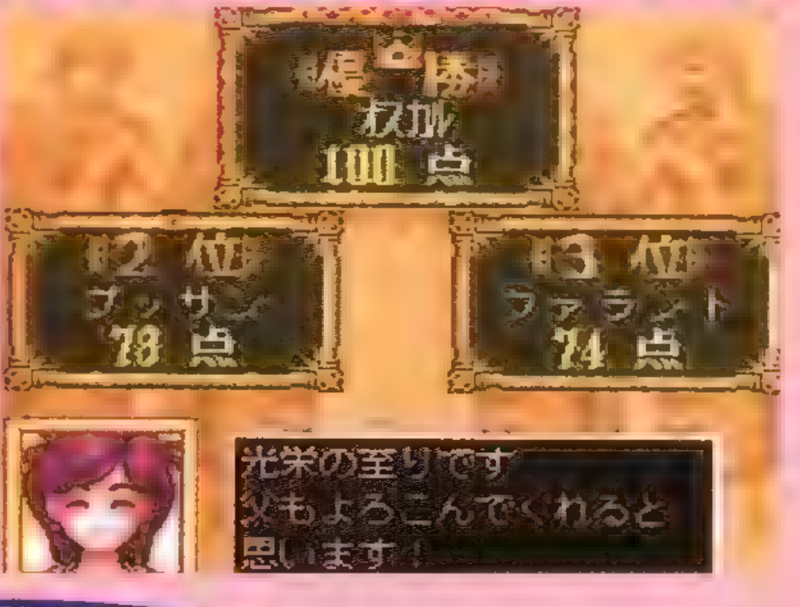
●順位と賞金・アイテム

芸術祭は、全体的に賞金が高い。金賞には賞金4000Ｇと『清雅な額縁』が与えられ、社交評価が30アップする。銀賞は賞金1200Ｇと社交評価20アップ、銅賞は賞金800Ｇと社交評価10アップだ。
『清雅な額縁』は、将来、芸術系の職業につきたいなら、絶対に売ってはいけない。

CHECK!

☆絵画教室に通おう

芸術の数値を上げる習い事は３つあるが、通うなら絵画教室だ。芸術がアップする率がいちばん高いし、出展用の絵が描けるのはここだけなのだ。



優勝への道

☆絵を描くのは、芸術が最高値に近くなってから

とにかく絵画教室へ。そのうち「絵を描かないか」と言われるが、芸術値が低いときに描いてはいけない。描いた時の値が、絵の点数になるからだ。費用が100Ｇかかることも忘れずに。

感性を競うライバルたち

サンタ・クルス

おもに宗教画を得意とする老貴族。平均してグレードの高い絵を出展してくるため、なかなかの強敵である。最高点85点。

ノーフォーク

年は若いが、そこそこの絵を描く。風景画が得意。いろんな場所を放浪して、気に入った場所を描いているらしい。最高点80点。

ミラン

大きなセントバーナード（パトラッシュというらしい）を連れた天才少年。最強の敵だが、絵の出来不出来が激しい。最高点90点。

アンドルー

いつもお世話になりっぱなしの絵画教室の先生である。さすがに安定した実力を誇る。ノンジャンルだが、強敵。最高点85点。

ファラント

自分なりの“美”を追求する語学教室の先生。しかし、芸術センスはそれほど高くはない。人物画を得意とする。最高点80点。

ブッサン

あやしい絵を描く不気味な男。実は墓守りのブッサンだ。出展するのは、個性的だが、どれも暗い絵ばかりである。最高点80点。

覚えておこう!!

●悪魔の饗宴について

信仰心と引き換えに、体力、筋力、知能、色気、気品のどれかを上げてくれるイベント。因業が増えることさえ気にしなければ便利だが、月に１回しか発生しない。また、ある程度の信仰値が必要だ。

宴の最中で機嫌のいい魔王。

●アイテムで稼ぐ

アイテムの中には、一見なんの効果もなさそうだが、後でイベントが発生して、能力アップするものがある。これらを手にしたら、なるべく売り払わないようにしよう。

アイテム	効果
宿り木	妖精霊が訪問する
真珠の粒	マーメイドに会う
女神の首飾り	誕生日ごとに祝福
時の砂石	不思議な兎に会う
金冠鳥の卵	金冠鳥が生まれる

●アイテムによる最後のパラメータ微調整

18歳の誕生日を前にしたわが娘。だが、父の希望する職業につくには、いまひとつ能力が低いような気がする……。

しかしあきらめることはない。エンディングを迎える前に街へと行ってみよう。評価の数値は変えにくいが、基礎能力ならアイテムで調整できるものもあるからだ。

例えば、因業が高ければ教会で減らせるし、気品が低ければよろず屋で好きなだけバラのカップを買えばいい。

もちろん、これは十分なお金があった場合の話だ。また、アイテムは最高で50個しか持てないので注意しよう。

わが娘の育て方 PART2 アドバイス編

娘はどんな職業につき、どんな結婚をするのか…。父として、娘の将来を考えて育てたいものである。

結婚別アドバイス

娘も結婚適齢期。しかし、可愛い娘を手放す父の心境は複雑である。はたして、娘の心を射止めるのはどんな奴か……。それなりの地位もあって、お金もあって、将来有望で、顔も良くて、人柄も良くて……いやいや、娘を愛してくれて、幸せにしてくれる人間なら、文句は言うまい。寂しさをぐっとこらえ、画面を見守る父だった。

プリンセスとなった娘。最高の一瞬だ。

王子と結婚

この王国の王子。最高の結婚相手である。残念ながら顔は紹介できない。

この方との結婚は、あらゆる父にとっての目標である。王子は、娘の評価がどんなに低くても気にはしない。娘と何度も出会って、人柄を知りつくしている彼は、人のウワサに惑わされたりはしないのだ。とはいえ、王子も男、ある程度の色気と気品は必要なようだ。

HINT!

王子と結婚するには、デートを重ねればいい。少なくとも1年に1回は会いたいものだが、王子はどこだ？

身近な人A

この人も顔は出せないが、娘を誰より愛している人物といえば思い当たるはずだ。

実は、王子よりもこの人と結婚させたかったという父親は多いだろう。色気、気品、知能がバツグンで、信仰、モラルもそこそこあるような娘なら、きっとこの人を選んでくれるはず。もちろん、嫌われていないことが、最大にして絶対の条件だが。

HINT!

この人と結婚させたいなら、強い絆を作ることが大切。ラフィエルが焼きもちをやくぐらいならOKだ。

身近な人B

これまた顔が出せない相手で恐縮だが、娘にはもう一人身近な人物がいるはずだ。

この相手との結婚は、守護妖精王にとっても意外な結果だったようである。女性としての魅力もあり、心の豊かな人間に育った娘。その魅力には堅物のコイツもかなわなかったらしい。父の気づかないうちに、二人の間には深い絆が育っていたのだ。

HINT!

やはり相手との絆が大切。武者修行でわざと負けたり、途中で装備を変更するというのも一つの手だ。

魔王

地下世界を統治する魔王、ガルバー。こいつとの結婚だけはさせたくないが……。

女性として相応の色気と気品を持つ娘を、好ましいと思うのは何も人間ばかりではなかった。父としては絶対に許したくない相手だが、娘はガルバーと一緒に姿を消してしまう。因業が深い上に、こいつの親切を受け入れたのがアダになったらしい。

HINT!

やはり未成年の癖にお酒を飲んだのがいけなかった？　因業を消しておけば、何の問題もなかったのだが……。

若いドラゴン

人間に化けているが、こいつの正体はドラゴン。異種族結婚である。

こいつは、老ドラゴンと一緒に結婚の申し込みにきた若いドラゴンじゃないか。そういえば、あの時はお金に目がくらんでＯＫしたような……。だが、こんな軟弱な奴、娘がＯＫするわけない——と思ったら、娘はこういう放っておけないタイプに弱かったらしい。

HINT!

若いドラゴンは娘の勇姿に惚れるらしい。また、老ドラゴンと親交を深めておくのも大切な条件だ。

通常結婚

ごく一般的なお相手。３タイプいるが、残念ながら顔は出ない。

胸をときめかすような出会いはなかったようだが、そこそこのモラルを持っていた娘は、無事、相手を見つけて結婚することができた。ちなみに、結婚する相手は、魔法使い、騎士、商人のうちのだれかになる。これは娘の評価によって決定されるのだ。

HINT!

モラルは高く、因業は低く。後は特別な出会いを持たないことと、玉の輿に乗らないように気をつけよう。

未婚

いかず後家。理想が高すぎたのか、はたまた何か問題があったのか……。

どんなに魅力的に育っても、モラルが低かったり、因業が高い娘はこういう結末になることが多いようだ。最初は家にいてくれるのが嬉しかった父も、いつまでも嫁に行けない娘を、やがては心配するようになるだろう。だが、その時はもう遅いのだ。

HINT!

モラルと因業がポイント。最終的に、気品が高いか、色気が高いかによってエンディングは分かれる。

最終職業別アドバイス

明日はいよいよ娘の18歳の誕生日。8年間、手塩にかけて育てた娘には、やはり希望の職業についてほしいのが親心。そこで、各職業に必要な能力を系統別に紹介するぞ！

●職種は50種類以上

アルバイト先への就職なども含めると、娘の未来はなんと50種類以上にもなる。しかも、その後の評価によっては職を失ったりと、エンディングはさらに変化するのだ。

●就職と結婚はほぼ別

王妃になるなど、結婚そのものが職業に結びつく場合を除けば、職業が結婚に影響を与えることはあまりない。結婚相手については、66ページからの記事を参照しよう！

CHECK!

☆最後まであきらめるな!!

アイテムによって増減するパラメータなら、よろず屋で買い物という手もある。アドバイスを参考に、最終チェックだ！

〈就職一覧表〉

大臣系	国政に関わるような職業。宰相、大臣、判事など。
学者系	博士、学士など、知能を活かした職業。
就職系	各種アルバイト先に就職、またはバイトで雇われる。
戦士系	勇者（戦士系・魔法系）や将軍、宮廷魔導師など。
裏稼業系	暗黒街のボス、ゴロツキ、詐欺師などの犯罪者に。
芸術系	道化師、画家、占い師、手品師などの客商売。
教会系	宗教の立場から国政に参加。枢機卿、司祭など。
玉の輿系	王妃、伯爵夫人、出戻りなどの結婚＝職業タイプ。
特殊系	女王、魔王、花嫁修業などのちょっと変わった職業。

大臣系

傾向

戦士、魔法、社交、家事の４つの評価が同じぐらいのレベルに達していないとなれないという、なかなか難しい職業だ。もちろん因業が高かったり、モラルが低かったりしたら、とうていなれるはずがない。収穫祭でまんべんなく評価を上げよう。

知能は自然科学でよく上がる。

各職業別アドバイス

〈宰相〉……宰相は王に代わって国政を司る大切な役目。当然、全評価がかなりの高さにないと、認めてもらえそうにない。また、宰相になれたとしても、モラルが低い娘は悪徳政治家になってしまう可能性もある。

やっぱりアルバイトは家庭教師がベスト。

〈大臣〉……大臣は王を補佐し、国政に携わる役職。やはりどの面においても、そこそこの評判を取っていないと難しいだろう。臣は王を補佐し、国政に携わる役目。在任中は、それなりの知能が必要とされるだろう。

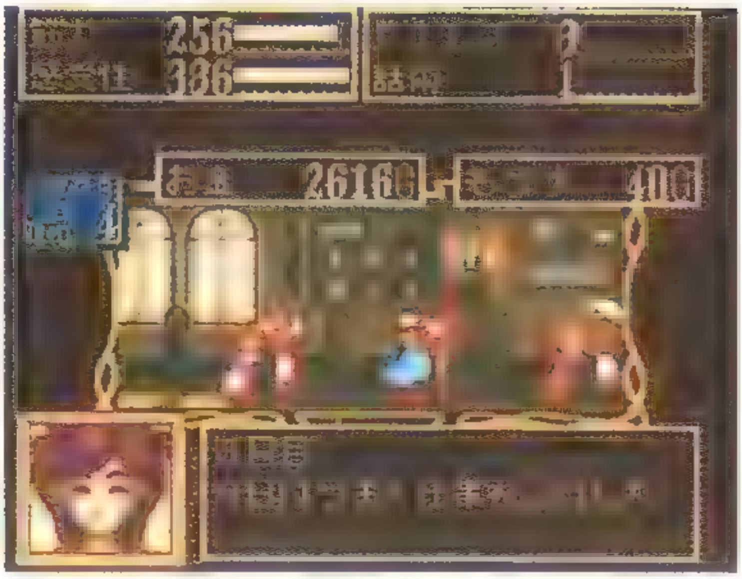
〈判事〉……いわゆる裁判官。大臣ほどではないが、やはり全評価が必要になるのでは。犯罪を正しく裁くためにはモラルや知能が重要。能力の足りない娘は、ヘボ探偵になっちゃうかもしれないぞ。

学者系

傾向

学者には、まず頭の良さが要求されるのは当然のことだ。加えて、何かを発明するには、豊かな発想力が必要になってくるだろう。

博士と学士、はたしてどちらになるかは、世間さまの評価に聞いてみないとわからない。



感受性を上げるには髪結いがよい。

各職業別アドバイス

〈博士〉……知識欲旺盛な娘のために、王妃が王立大学院を設立。そこでの博士に迎えられる。娘ひとりのために、大学院を作っちゃうというのもすごいが、18歳の小娘を教授役ともなる博士の地位にすえるとは、王妃様もなかなか大胆である。

モラルがないと偉大な発明家にはなれない。

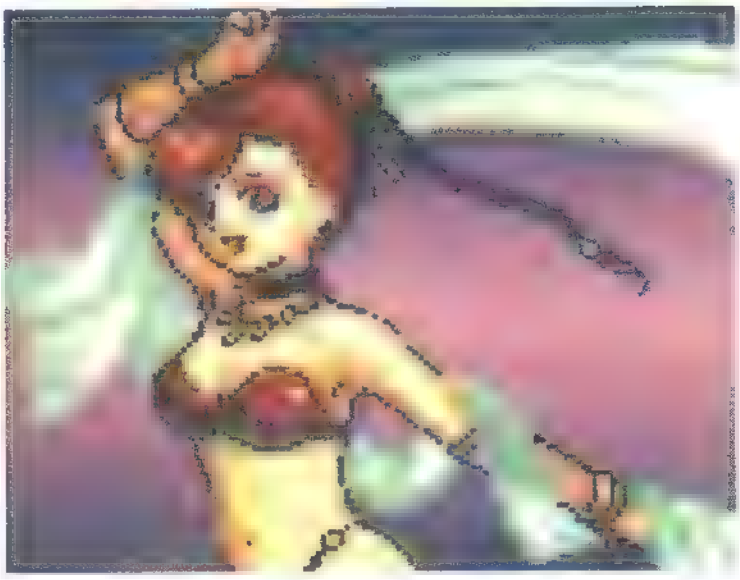
博士といえば、良きにつけ悪しきにつけ発明がつきもの。発想の源になる感受性が豊かじゃないと……。

〈学士〉……新たに設立された王立大学院で、研究員として働く娘。大好きな研究を毎日続けていられるとあって、とても幸せそうである。この後、大きなプロジェクトに参加できるようになるか、ただの勉強好きに終わるかは心の豊かさ次第なんじゃないかな!?

就職系

傾向

お世話になったアルバイト先から、正式に雇うとの知らせがきた。やはり、娘の真面目な働きぶりが気に入られたのだろうか。アルバイトでなくなったぶん、責任も重くなるが、一生懸命働けば、いつかは、自分の店を持てるようにもなるだろう。



色気をいかして、踊り娘の道を選ぶ。

各職業別アドバイス

〈教会〉……信仰心はもちろん、モラルも必要だろうね。
〈仕立て屋〉……センスが重要。
〈農場〉……農作業は、体力がものをいうお仕事。
〈料理屋〉……当然、料理の腕がものをいうんじゃないかな。

いろんな職業を体験してみよう。

〈髪結い〉……アートなお仕事。
〈かじ屋〉……とにかく力がないと、親方に認めてもらえない。
〈墓守り〉……場所が場所だけに信仰と体力が必要になるかも。
〈踊り娘〉……踊りの上手さが最低条件。毎日踊るためには、体力も必要だ。
〈家庭教師〉……知能が高くても話が上手じゃないとね。
〈剣闘士〉……戦士としての能力が試される仕事だ。
〈娯楽の殿堂〉……男爵に認められるには、色気がないと。

戦士系

傾向

この系統の職業につこうと思ったら、戦士評価が必要とされるのは当然のことである。逆に、他の評価はほとんど上げる必要はないので、最初から目標を決めていれば、つけないことはない。上のクラスを狙うには、より高い評価をかち取ろう。

戦士評価の高い娘は、新しい将軍に就任。

各職業別アドバイス

〈勇者（戦士系）〉……勇者と呼ばれるからには、戦いの女神アリアンを唸らせるほどの戦士評価がなければならない。また知能や信仰心があるのはもちろん、心の豊かさ、正しい心も欠かせない要素なのでは。

体力・筋力はかじ屋が最も効果的。

〈将軍〉……王国の全軍を率いるという重い役目。やはり、勇者となるぐらいの戦士評価は必要か。軍人は、あまり感傷的なようでは務まらない。また、国政にも参加するから……。

〈騎士〉……騎士とは誇り高き存在だ。ある程度の戦士評価と同時に、当人の品性も問題になる。心清き人間ならば、聖騎士と呼ばれる存在になれるだろう。

〈賞金稼ぎ〉……高い戦闘技術があれば、罪人を取り逃がすことはないはずだ。

魔法系

傾向

自称魔術師はいっぱいいるが、世間さまにそうだと認めてもらうには、やはりそれなりの魔法評価がなければダメなようである。もっとも、戦士系と同じく、最初から目標を定めておけば、比較的なりやすい職業であることは確かだ。

魔法は使う者によって善悪が分かれる。

各職業別アドバイス

〈勇者（魔法系）〉……魔法の先生が「何も旅になんか出なくても……」と、才能を惜しんでくれるぐらいだから、娘はかなりの魔法評価を得ていたようだ。あとの条件は、やっぱり戦士系勇者なみに必要なのでは。

抗魔力は墓守でやしなう。

〈宮廷魔導士〉……国中の魔法使いを束ねる存在である。当然、勇者と同じくらいの魔法評価は言うまでもないが、頭もかなり良くなければ、役目を果たせず辞めさせられることになるかもしれないぞ。

〈魔導士〉……正式に魔導士と認められた娘は、日々、技を磨き、術を極めることに必死。しかし魔導士として成功するためには、魔法能力だけでなく、高い知能も必要。魔法の開発は難しいものだからね。

芸術系

傾向

普段から、ちょっと変わったところのある娘だと思っていた。だが、まさか、こんな職業につくことになろうとは……。

芸術家を志す娘は、世間の評価など必要ない。必要なのは、能力の高さ、それだけだ。

芸術祭で見事優勝し、画家を志す娘。

各職業別アドバイス

〈道化師〉……道化師の道を選んだ娘。しかし、人の心をつかむためには、話が上手いだけではなく豊かな感性が必要とされるだろう。もっとも、お城の道化師と親しくなっていなければ、こんな職業につくことなど……。

話術や気だては仕立て屋のバイトがよい。

〈画家〉……画家を志すぐらいだから、王国芸術祭で１度ぐらいは金賞を取った実績が欲しい。取ったことがあっても、証拠がなければ人には信用されないぞ。

〈占い師〉……魔法使いを目指していたはずなのに、なぜか占いの道へ。やはり、世間の評判を無視し過ぎたか。まぁ、うちの娘は話も上手いから、なんとかやっていけるだろう。

〈手品師〉……ささやかな魔法の才能が役に立った。後は、話術を磨かなくては……。

教会系

傾向

神に仕えるとはいっても、教会のシスターなどとはちと違う。聖職者としての立場から、国政に参加するほどの役目なのだ。信仰心が必要なのは言うまでもないが、どの評価をとっても、ある程度のレベルには達していなければならない。

教会で目一杯アルバイトしよう。

各職業別アドバイス

〈枢機卿〉……その高い信仰心が聖地からも認められた娘。司祭の推薦もあって、枢機卿としての道を選ぶことになった。これは、神に仕えるものとしては最高の地位である。枢機卿は、王国の全聖職者を統治し、国政にも強い影響力を持つという。全評価ともに、トップレベルの実力を持っていないと、この職業につくことはできない。

全評価をまんべんなく上げよう。

〈司祭〉……王国における、聖職者のトップである。司祭ともなると王宮にも出仕し、国政上、何かと意見を求められることが多くなる。若輩の娘が成功するには、すべてにおいて高い評価を獲得しているのはもちろん、やはり抜きん出た信仰心、モラルなどが必要なのではないだろうか。

玉の輿系

傾向

特に職業にはつかず、身分の高い人間と結婚するというエンディングである。やはりそういうお方をつかまえるには、ある程度は社交界で評判を取っていないとダメだろう。ただし、身分が高いといっても、王子様と結婚できるわけじゃないぞ。

女なら一度は抱く野望！

各職業別アドバイス

〈王妃〉……なんと、王子様ではなく、王様からのラブコール。少し前に王妃を亡くした王は、新しい妃に娘を選んだのだ。ただきれいなだけでは、王妃は務まらない。やはり、それなりの気品が必要になってくるだろう。

出戻りになってどこかさびしそうな娘。

〈伯爵夫人〉……その気品の高さによって、伯爵に見初められた娘。しかし、結婚生活には気だても必要だ。

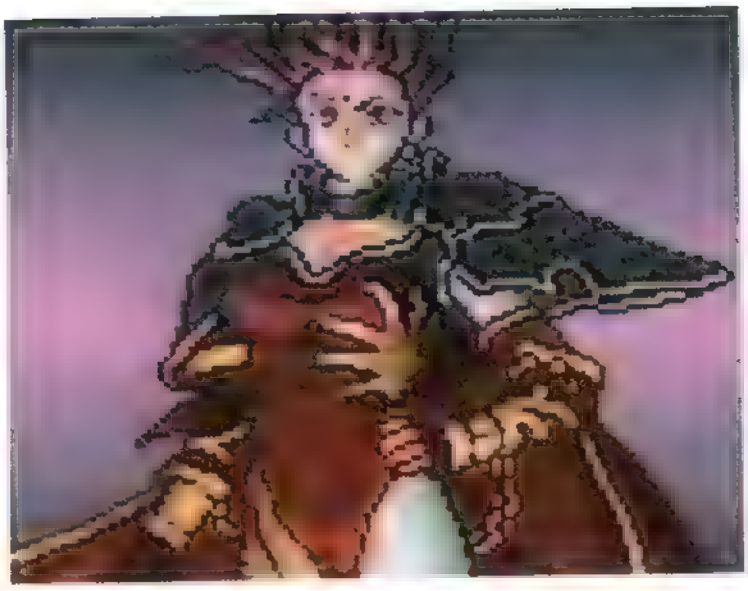
〈貴婦人〉……社交評価はそれほど高くなかった娘だが、気品と話術の上手さによって、社交界の華となることができた。

〈出戻り〉……なぜこれが玉の輿系なんだと思うかも知れないが、実は嫁ぎ先は貴族なのである。社交評価が低かったのが原因なのかも知れない。なんか悲しいエンディング。

特殊系

傾向

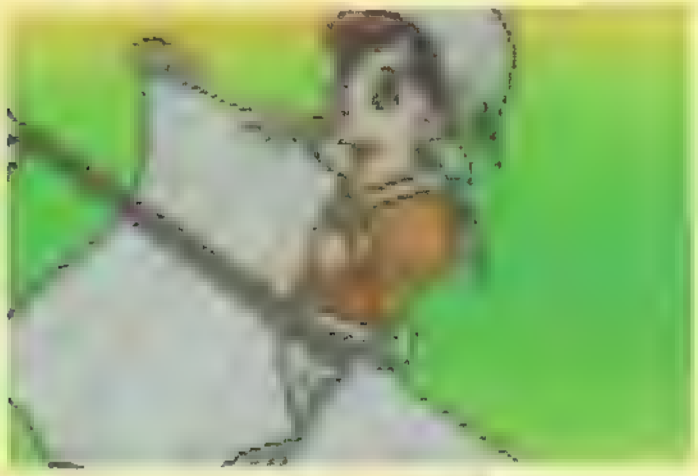
タイプはまったく違うものの、それぞれ一風変わった職業である。ごく普通に育てていては、こういう職業にはあまりつけないかもしれない。しかし、これもまた人生。どんな結果が出ても、すべては父の教育の結果といさぎよく受け止めよう。



勇者の娘が、よりによって魔王とは……。

各職業別アドバイス

〈女王〉……なんと、プリンセスを通りこして、国のトップに立ってしまった。各評価ともまんべんなく高くて、気品はとにかく並外れていなければ……。あとはモラルも必要かと。なにせ国のお母さんだもんね。



まだ見ぬ相手を思い、花嫁修業に励む。

〈魔王〉……因業は深かったが、戦士としても魔法使いとしても一流の腕を持っていた娘は、魔王ガルバーを倒すことを目標にしていた。だが、宿願をはたした娘には、次の魔王になるという運命が待っていたのだ……。

〈花嫁修業〉……色気がそこそこあって、家事に自信のある娘の夢は〝お嫁さんになること〟。能力が平均して、あまり飛び出なっちゃうのかな……。平凡だけど幸せそうだからいいか。

裏稼業系

傾向

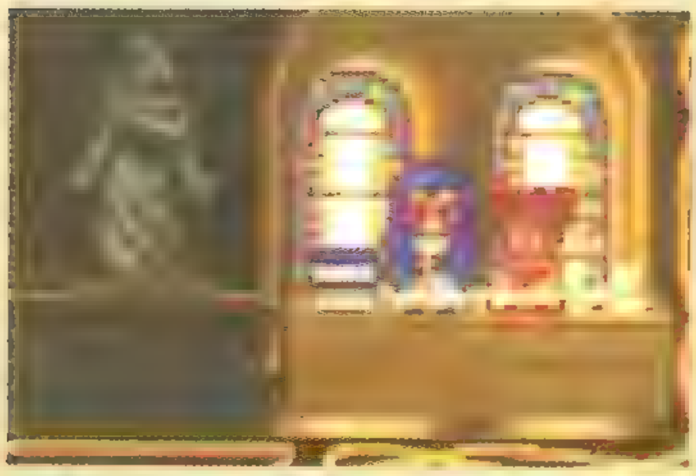
やはり因業が深かったのがいけなかったのか……。娘は人としての道を踏み外し、犯罪者まがいのことに手を染めるようになってしまった。

自分の教育方針を深ーく反省しつつ、せめて、お縄にだけはならないようにと祈る父であった。

可愛い娘のこんな姿は見たくない……。

各職業別アドバイス

〈暗黒街のボス〉……女だてらに裏の世界に君臨してしまう娘。武闘会で優勝させたのも、王宮に上がれるほどの気品を持たせたのも、こんなことをさせるためではなかったのだが、やっぱり因業のせいかな。



因業を消すには教会へ行くのがよい。

〈ゴロツキ〉……そこそこの腕っぷしがあった娘は、強盗やゆすり、たかりを繰り返す、ケチな犯罪者に成り下がってしまう。こんな娘に育てた覚えはないけれども、モンスターを倒しっぱなしというのがまずかったかな。

〈サギ師〉……口のうまい娘は調子のいい言葉を次から次へと並べ立て、いつしかサギ師となっていた。セコい悪者ではあるけれども、消し残した少しの因業と話し上手というのが決定的だったかな。

わが娘の育て方 PART 3 実践編

データや教育方針が定まったら次は実践。しっかり読んでこれからの参考にして下さいね。

わが娘の教育方針

◆子育てにはお金がかかる!!◆

"子供を育てるにはお金がかかる"というのは、万国共通の事実である。国からもらう褒賞金だけでは、食費ぐらいにしかならない。娘の将来を考えつつ、効率的にお金を稼ごう。

子育て開始!!

↓

10〜11歳

資本金作りだ!!

●この辺の歳は収穫祭でも入賞は難しく、モンスターも倒せない。地道にバイトで稼ごう。

↓

12〜16歳

武者修行で荒稼ぎ

●1回で2000G以上手に入ることも。この辺は収穫祭で稼げるようにもなっているはず。

↓

17〜18歳

最終職業への微調整

●貯めたお金で能力を微調整。最初から目標を決め、それにあわせて子育てするのがコツ。

体力・筋力の稼ぎ方

最初は農場で、13歳になったら鍛冶屋で働く。この２つのアルバイトは、体力・筋力ともに上がってくれるので助かる。いくら給金が高いからって、髪結いには絶対に行かないように。筋力が下がってしまうぞ。体力に関しては、食生活や料理屋でもアップ可能。

気品を落としたくないなら、悪魔の饗宴で体力か筋力を選択して、アップしてもらうという手もある。

知能の稼ぎ方

知能がアップするアルバイトは家庭教師だけ。しかしこれは15歳からしか働けない。それまでは地道にバイトをして、習い事でアップしていこう。いちばん効率的なのは自然科学、次に軍学、神学、語学という順番だ。他に悪魔の饗宴、アイテムでもアップできる。

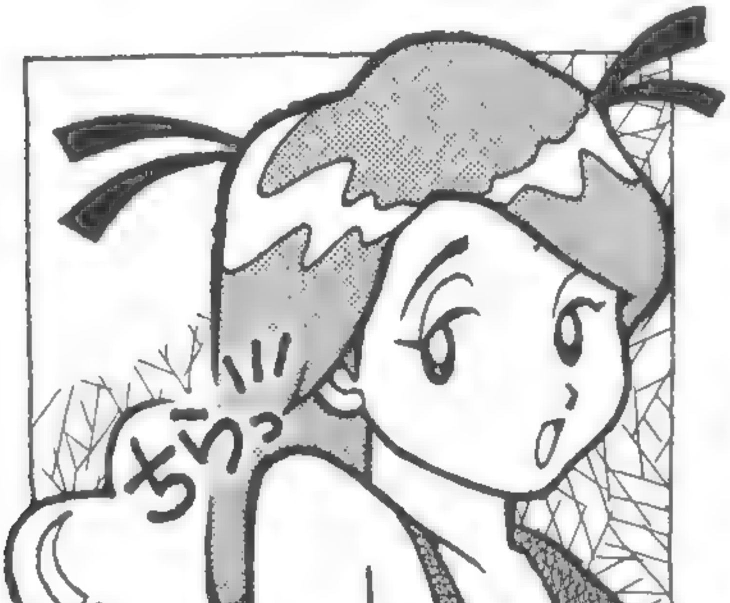
家庭教師は、感受性・色気が下がってしまうのが難点。目標の職業に支障のないように調整を。

気品の稼ぎ方

語学より、礼儀作法の方がずっと上がる。レベルが上がれば、1回で50近く稼げることも。通うための資金は仕立て屋で調達。お金に余力があれば、アイテムを買いこむのもいい。因業アップとモラル・信仰減少が怖くない父は、悪魔の饗宴と不気味な洞窟に頼ろう。

気品をアップしてくれる意外なアイテムとしては、武術大会で優勝するともらえる『至宝の剣』がある。

色気の稼ぎ方



色気が上がる習い事は舞踏だけ。だが、アップする率が低いので、いっそ14歳まで待って踊り子をさせた方がいいかも。もちろん、16歳になったらすぐさま娯楽の殿堂へ。この他、悪魔の饗宴、不気味な洞窟に頼ったり、アイテムでも大幅アップが可能だぞ。

因業が心配な人は、踊り子や真珠の粒で稼げ。また、色気は誕生日によってもかなりの差がつくぞ。

モラル・信仰の稼ぎ方

バイトは教会、習い事は神学と神様づくしにするのがいいだろう。もちろん娘の血液型はA型を選択するのだ。

教会でバイトをする上での問題点は、お金が少ないこと。15歳になったら、家庭教師のバイトを始めよう。これで資金面の問題は解決するはず。

"幼精霊"のイベントはモラルと気品がアップする。『宿り木』のアイテムは買ってあるかな?

感受性の稼ぎ方

血液型はAB型。幼い頃は料理屋、仕て立屋で働き、11歳以上になったら髪結い一筋。墓守りのバイトも感受性が上がるが、髪結いにはかなわない。バカンスは必ず山へ行き、習い事は語学。仕上げにアイテムを買えば完璧だ。後は家出対策をどうするか……。

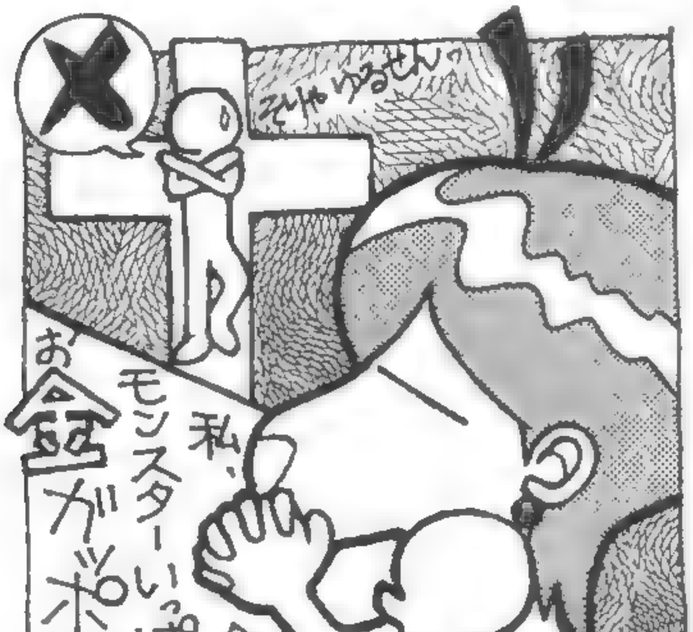
料理コンクールでもらえる『金冠鳥の卵』は、食べないで取っておけば感受性100アップだ!

ストレスの落とし方

おこづかいをあげて自由行動させるのが、一番効く。病気の場合は、病院に行けば、その時の数値の半分だけ下げてくれるぞ。また、料理屋で料理を食べても下がる場合がある。極めつけは宿命のライバルが登場した時。どんなに高くてもストレス0に！

月末に娘におこづかいをあげた場合も、わずかだがストレスはダウンする。その上親子関係も良くなるぞ。

因業の落とし方



教会で働くか、寄付をするかの２つに１つ。因業があまり高いようなら、教会で働かせた方が楽だ。わずかながらもお金が稼げるので一石二鳥。何回でもできる教会の寄付は、18歳の誕生日前にはありがたい存在だ。お金があればの話だが……。

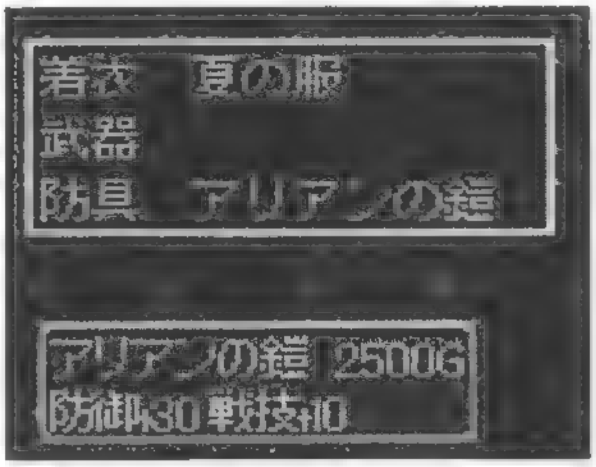
アイテムの中には、因業がアップするものもある。売りたくないなら、それなりに対処を。

戦士評価の稼ぎ方

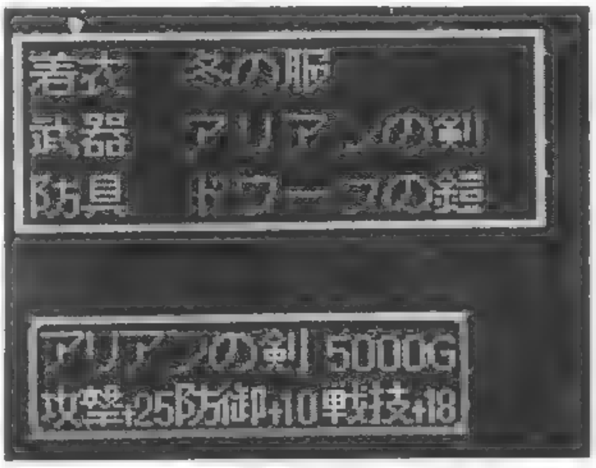
最初は、戦士評価に関連するパラメータの戦闘技術、攻撃力、防御力をアップすることに専念しよう。最高値まで上げれば、少なくとも300はいく計算になる。

ある程度、戦士としての能力と体力がついたら、武者修行に出かけよう。そこでおたずね者を倒せば、戦士評価もアップする。この時、気をつけなければいけないのは、必ず剣で敵を倒すこと。魔法で倒した場合は、魔法評価がアップしてしまうのだ。これは武闘会でも同じ。決勝の相手は、必ず剣で倒すようにしよう。

戦士評価関連の3つの能力の中で、いちばん上げにくいのが防御力だ。これは格闘術でしかアップしない上に、初級ではなく、中級クラスでようやくランダムに上昇する。最高数値にするには、かなりの時間とお金がかかるだろう。適当に見切りをつけて、アイテムでフォローしよう。また、旬の切れ目や、街に行ったときに辻試合を挑まれたら、絶対に断らないように。これは道場破りも同じだ。



最高の防御力を誇るアリアンの鎧。

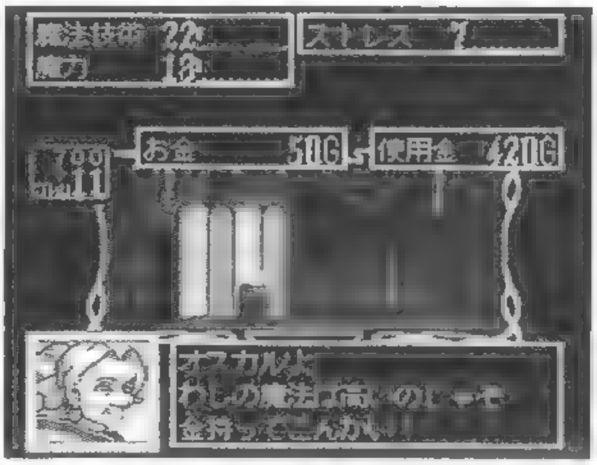


評価400で「アリアンの剣」入手。

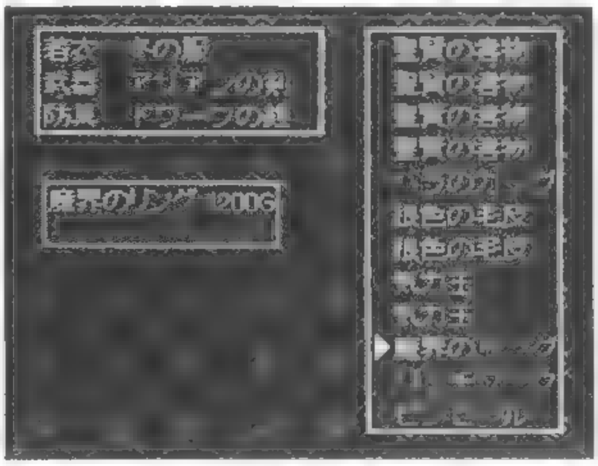
魔法評価の稼ぎ方

まずは魔法教室と神学に通って、魔法技術、魔力、抗魔力をアップさせること。後は、戦士評価と同じように、武者修行に行って、武闘会で優勝を重ねればいい。言うまでもないことだが、敵を倒すときは、必ず魔法カードを使おう。

何回も街に行って、辻試合を挑まれるのを待つのもひとつの手だ。辻試合で勝てば、評価を上げることができる。ただし、アップするのは、戦士評価と魔法評価のうち、その時点で高かった方になる。試合を断ると、高い方の評価がダウンする。



魔法関連の教室は高額なのが難点。


評価400でもらえる『魔界の指輪』。

抗魔力がいちばん上げにくいが、これもやはりアイテムで底上げ可能だ。また、魔力を上げる奥の手として、洞窟の悪魔と契約するという方法がある。その時に最高値だとしても、さらに100アップするぞ！　ただし、モラルが0になるので要注意。

また、1ヶ月間、魔法教室に通いつめた場合も、特別に魔法評価アップのチャンスがくる。これは2回しか起きないので、絶対に逃さないように。

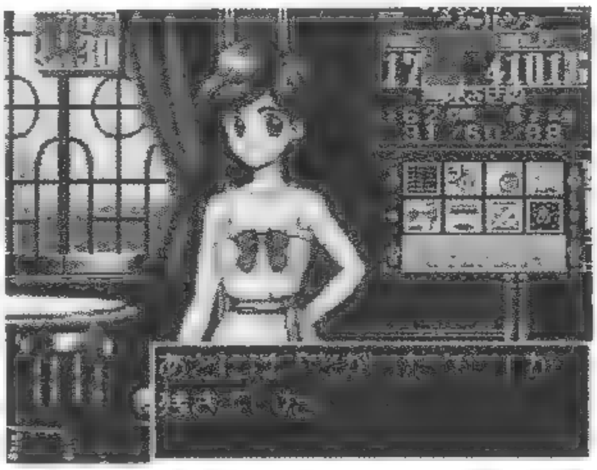
社交評価の稼ぎ方

礼儀作法、芸術は習い事で、話術はアルバイトで上げよう。話術が多少苦労するかも知れないが、最高値まで上げるのはどれも不可能ではないはずだ。

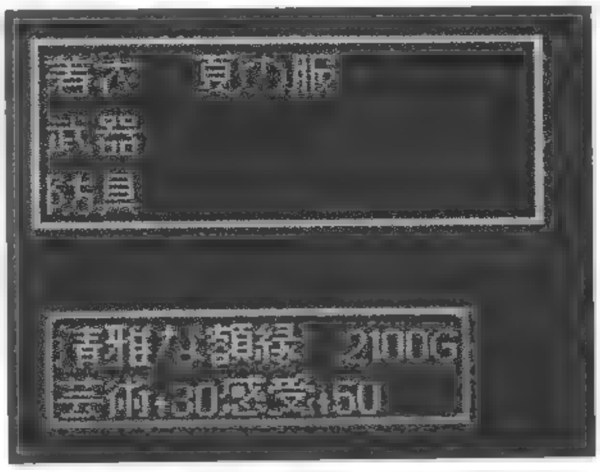
300以上の数値を狙うなら、後は王国芸術祭か、ミス・コンテストで優勝しよう。最初は、より簡単に入賞できる芸術祭をお勧めする。芸術の数値を上げる時に、絵画教室に通っていれば、出展用の絵も描けて一石二鳥だぞ。ある程度の色気が出てくる年齢になれば、ミス・コンテストにも入賞できるようになるだろう。

王国芸術祭で1位だと、アップする評価は30。ミス・コンテストだと40アップ。これだけ見ると、ミス・コンの方が評価が稼げるように見える。

しかし、芸術祭で贈られる賞品『清雅な額縁』は、芸術能力が30加算される。つまり評価が60アップするのと同じ効果があるのだ。ただし、この賞品は、エンディングまで持っていると、芸術系の職業につきやすくなるという効果も持っている。



評価400で『とがったクツ』入手。

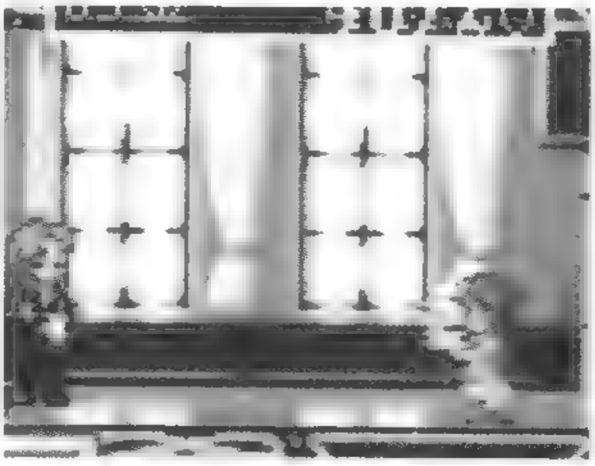


『清雅な額縁』は感受性もアップ。

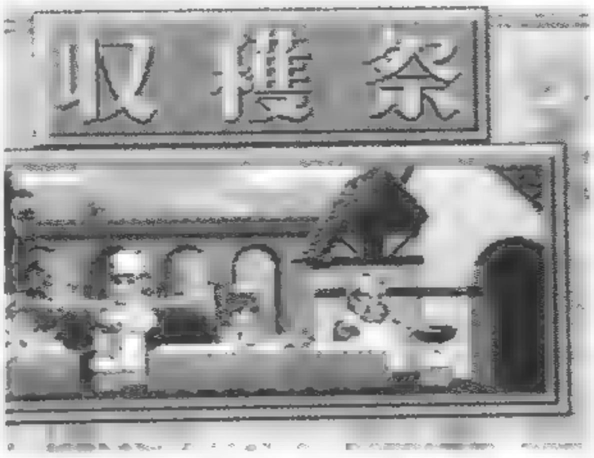
家事評価の稼ぎ方

家の手伝い、料理屋、仕立て屋など、料理、掃除洗濯、気だてをアップする場所で働こう。家事評価の利点は、習い事で上げなくていいことだが、そのかわりどの能力もランダムでしかアップしない。しかし、10歳から選べる職業ばかりなので、気長にやれば最高値まで必ず到達できるだろう。

料理の腕とある程度の感受性が身についたら、料理コンクールへチャレンジだ。料理の腕が最高値で、感受性が200もあれば確実に優勝できるはず。全評価が10%ダウンするので、家出だけは要注意だ。



家の手伝いは全部がアップする。



コンクールは10歳から入賞可能だ。

娘が料理コンクールで入賞するようになると、必ず家出対策が問題になってくる。防止しようとして感受性を下げると、今度はコンクールでいい点がとれなくなってしまうのだ。

この場合は、他の能力をアップさせることによって、感受性を抑えるようにした方がいい。また、評価が400を越えるともらえる『究極の調味料』があれば、料理・感受性の数値に関係なく優勝できるのだ。

好みのスタイルに育てよう!

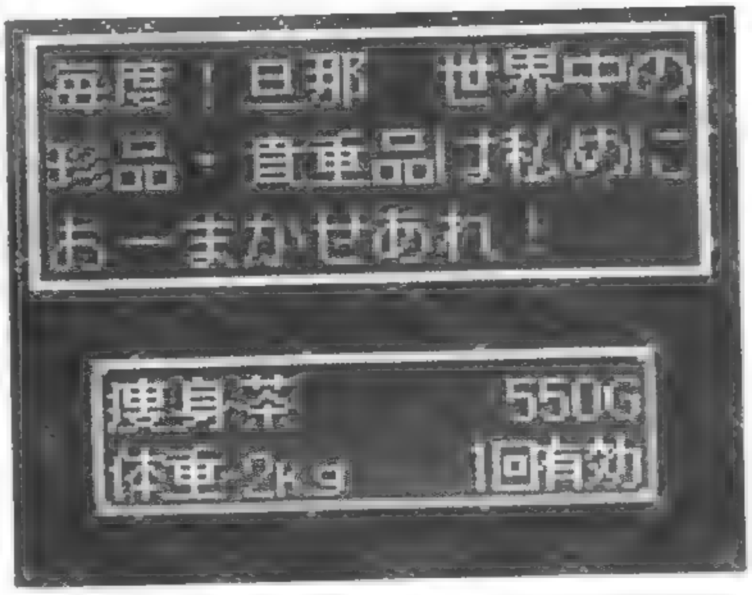
就職にはあまり関係ないが、スタイルもいろいろ調節できる。せっかくだから娘をナイスバディに育てよう!!

身長

子宮名によって初期値に10近く差がある。まずはここで調整しよう。あとは「不思議なウサギ」に出会えば１回につき±１cm調整してもらえるぞ。

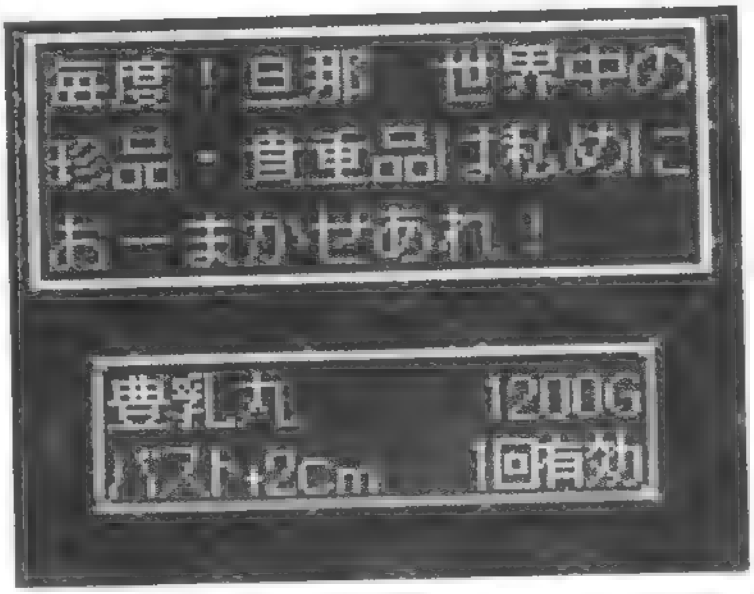
体重

痩せるための基本的な方法は、健康管理を「ダイエット」にすること。他には夏場の海へバカンスに行くか、行商人から買える「痩身茶」で調整できるぞ。



バスト

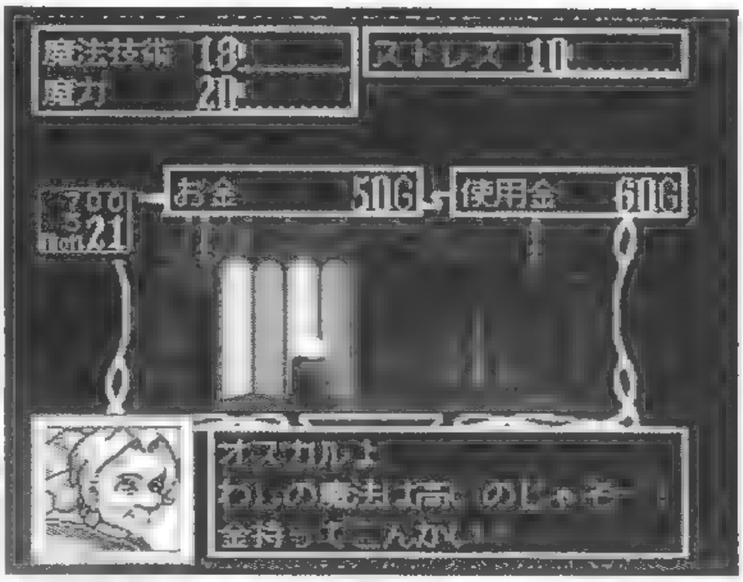
ここは人によってこだわりが分かれるところ。バストを大きくするには「豊乳丸」に頼るしかない。行商人から買うか、武者修業でみつけよう。



教育費を稼ごう

娘の教育には金がかかる、と前にも書いた。特に、より高い教養を求めるなら、お金はいくらあっても足りないぐらいだ。

では、そのお金はどうやって手に入れるのか……というと、娘の稼ぎに頼るしかない。そこで、ここからは「お金を稼ぐ」ことを主体にした子育てを紹介しよう。



ふがいない父が出せる教育費は年500Gだけ。

お金を稼ぐ方法

- 10～11歳　働いて稼ぐ
- 12～13歳　賞金を狙う
- 14歳～　武者修行で稼ぐ
- 16歳～　アイテムを売る

いちおう年齢別にしてみたが、あくまでこれは目安にすぎない。10歳から収穫祭で稼ぐ娘だっているだろうし、もちろん18歳で売れるようなアイテムを持っていない場合も有り得るぞ。

働いて稼ぐ

額に汗して、地道に稼ぐのが一番という、真面目な父にオススメ。１つのバイトを続けていれば給料のランクも上がる。

気をつけなければいけないのは、各職業には必要な能力数値が設定されていること。高い給料のアルバイトをしても、能力が足りなければ、失敗続きで結局お金はもらえないのだ。

● 給与順アルバイト表 ●

剣闘士…………………………45～119
娯楽の殿堂………………………35～91
髪結い・家庭教師………………20～53
かじ屋……………………………18～22
墓守り…15～41　踊り子…12～31
農場……10～25　料理屋…… 8～22
仕立て屋… 4～11　教会…… 1～8
家の手伝い…… 0

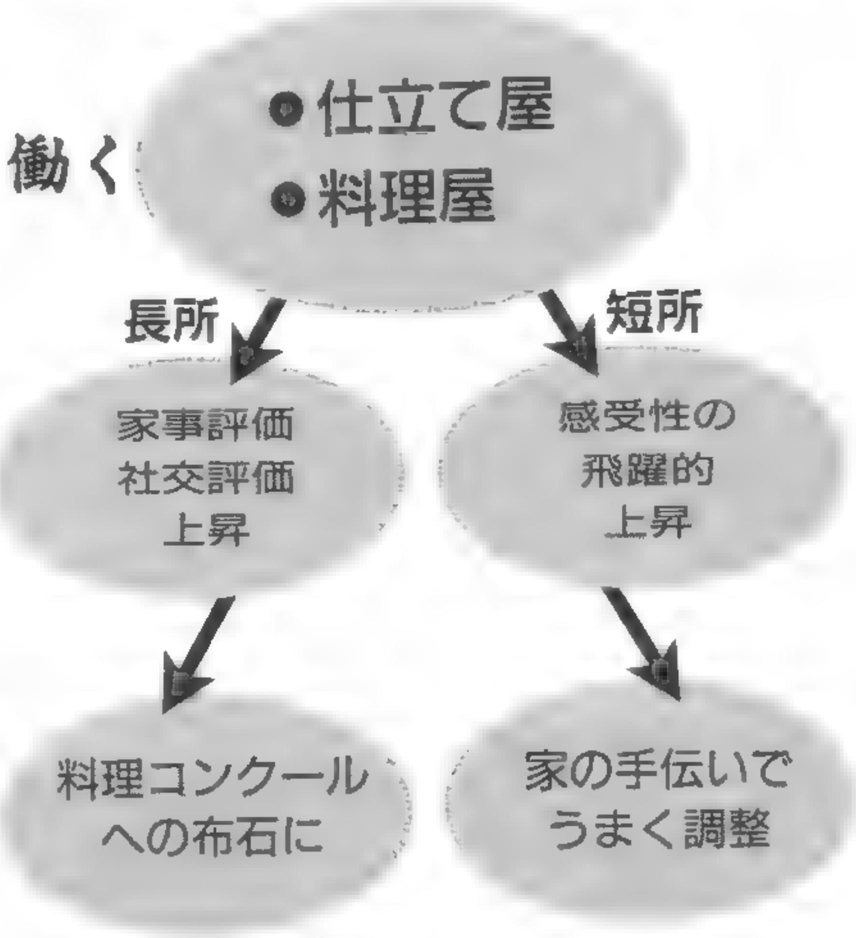
●賞金へとつなぐ稼ぎ方

料理コンクールやミス・コンテストの賞金狙いでいくなら、最初は仕立て屋や料理屋で働くのがベスト。お給金は少ないが、大会のためだと思ってじっと我慢するのだ。

●経済的な生活

アルバイトをすれば娘のストレスは上昇し、休暇が必要になってくる。倹約家の父としては、バカンスには行かず、自由行動を選ぶべきだろう。当然、おこづかいもナシだ。

〈10～11歳のスケジュール例〉



●モラルを買う悪魔の出現

コイツは娘のモラルを買いたいと取り引きを持ちかける。提示されるのは、モラルの10倍のお金。とんでもないと思いつつ、思いきり心が動く父であった。

OKすると、モラルは0に。

●武者修行につなぐ

早めに武者修行に行こうと思うなら、農場で働くのがいちばんだ。体力・筋力ともにつく上に、給金も高い。稼ぐだけ稼いで、いい装備を手に入れよう。

12歳になったらかじ屋へ鞍替え。

〈悪魔を利用する例〉

教会を主体に
働き、モラルを
パラメータ中最大に

↓

悪魔の訪問

↓

迷わず売って
娘の教育費に

〈武者修行につなぐ稼ぎ方〉

農場で働き
体力をつける

長所 ↙ 給金も高い ↙ 武者修行への布石

短所 ↘ 気品が下がる ↘ 後でカバーする

収穫祭で稼ぐ

娘の実力がわかって、評価も上がって、しかも賞金や賞品までもらえるという、いいことずくめの稼ぎ方である。また、収穫祭は子育てする上で、ひとつの目標となる。初年度でも、料理コンクールは優勝、王国芸術祭なら入賞することが確実なはず。父の手腕が問われるぞ。

●それぞれのコンテスト

コンテストでは、やはりそれなりの能力を要求される。クリアするのは、娘が幼ければ幼いほど厳しくなるだろう。ちなみに収穫祭に出ない場合は、自動的に休暇になる。入賞できないと見切ったら、その月をストレス解消にまわすのも手だぞ。

入賞しやすい順

①料理コンテスト
②王国芸術祭
③武闘会
④ミス・コンテスト

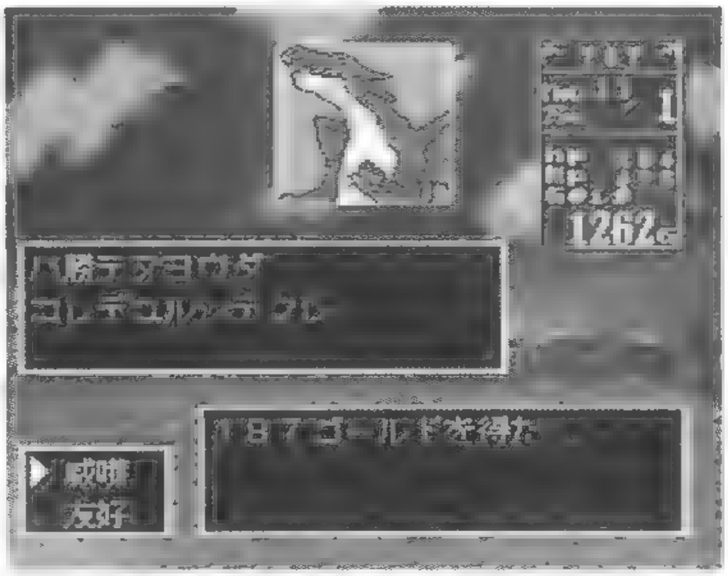
●収穫祭で稼ぐには

結論から言うと、いちばん稼げるのは王国芸術祭である。他と比べて、評価がアップする率は少ないが、賞金がダントツに高い。おまけに賞品もけっこういい値段で売れる。しかも、1回最高点の絵を描けば、後は毎年それを出すだけでいいのだ。

種目	賞金＋アイテムの売り値
料理	3000G＋500 G
武闘会	3000G＋2500G
芸術祭	4000G＋1050 G
ミス・コン	3000G＋1250 G

武者修行で稼ぐ

この方法は、戦士・魔術師としてある程度熟練しないと使えないが、稼ぎはダイトツに高い。敵の所持金やアイテムの売り値だけでもかなりの金額になる上に、さまざまなイベントが発生するからだ。ただし、敵に負けてしまうと、日数が残っていても、強制的に家に戻ってしまうぞ。



◎モンスターと戦って稼ぐ

武者修行で〝稼ぐ〟場合、この方法がメインになる。右の表を見ればわかる通り、お金を持っているモンスターが必ず強いとは限らない。旅人や魔法使いが狙い目だ。

娘が強くなれば、モンスターを倒さなくても、会話をするだけでお金やアイテムをもらえるようになる。

モンスター	所持金（最高額）
竜族	500 G
悪魔	400 G
ハーピィー	250 G
旅人	250 G
人さらい	150 G
魔法使い	150 G
バンシー	100 G
魚人	80 G

◎手に入れたアイテムを売る

モンスターは、お金だけでなくアイテムを置いていくこともある。必要なものだけ手元に置いて、後はみんなよろず屋で売り払ってしまおう。基本的に、買い値の半額というのが売り値の相場。どんなに貴重品でもこれは同じらしい。

アイテム	売り値
回復薬・気力玉	25 G
時の砂石	???G
真珠の粒	???G
エビル・スター	???G
豊乳丸	600 G
銀色の毛皮	???G

●不気味な洞穴で稼ぐ

力が欲しくないかと契約を持ちかけてくる悪魔。断ると、500Gくれると言う。さらに断ると、金額は1000Gに増える。そこですかさず承諾だ。しかし、お金をもらった場合は能力がダウンしてしまう危険もある。

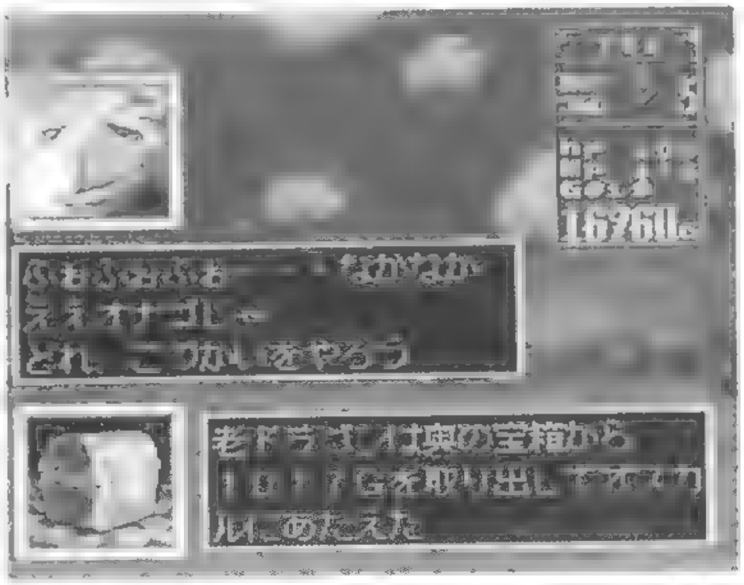
●おたずね者を倒す

武者修行中におたずね者を発見したら「断る」を選択しよう。見逃がしてもお金はもらえるが、賞金の方が7倍以上も高いのだ。

おたずね者	賞金+アイテム売り値
オーグモン	1500G+229 G
ライフルマン	3000G+1500 G

●老ドラゴンに会いに行く

西の砂漠の老ドラゴンは、かなりのスケベ。色気のある娘には、訪ねるたびに、数値に応じて、お小遣いを渡してくれるぞ。そして、ある一定の数値に色気が達すると、とっておきの宝物まで贈ってくれるのだ。



●「探す」コマンドを実行

武者修行に出たら、まず「探す」が基本だ。でなければイベントも発生しないし、宝箱を発見するという幸運も起こらない。

宝箱の中身は、お金や各種アイテム。豊乳丸や誘惑の秘水など、珍しいアイテムも入っているぞ。

子宮名とパラメータの関係

娘の基本パラメータは、子宮名によって数値が違う。これらが娘の成長に影響することはあまりないが、色気だけは、なるべく高い数値の子宮を選んだほうが得をする。色気は、誕生日ごとに基本数値が加算されていく、ただ1つの能力なのだ。

CHECK!

☆守護妖精王のご褒美

誕生日によって子宮が決定すると同時に、娘の守護妖精王も決定する。彼らの役割は、娘の時間という、いちばん重要な部分を管理することだ。

守護妖精王の意味するもの

●武神を倒して上昇する数値一覧

カプリコン …………気品＋100	キャンサー …………信仰＋100
アクエリアス ………知能＋100	レオ ………………体力＋100
ピシーズ …………感受性＋100	バルゴ ………………色気＋100
アリエス ……………信仰＋100	ライブラ …………モラル＋100
トーラス …………モラル＋100	スコーピオン ………色気＋100
ジェミニ …………感受性＋100	サジタリウス ………知能＋100

カプリコン

12月22日～1月19日

なんといっても、モラルの高さが目を引く。体力もあるので、非行化・病気の心配が少ない。話術も高い。

アクエリアス

1月20日～2月18日

12子宮中、知能がいちばん高い。感受性もそこそこ備えている。しかし、信仰心は薄いようだ。

ピシーズ

2月19日～3月20日

感受性の高さは、12子宮でダントツだ。また、各能力が平均して高めなのも特徴。色気が31あるのも嬉しい。

アリエス

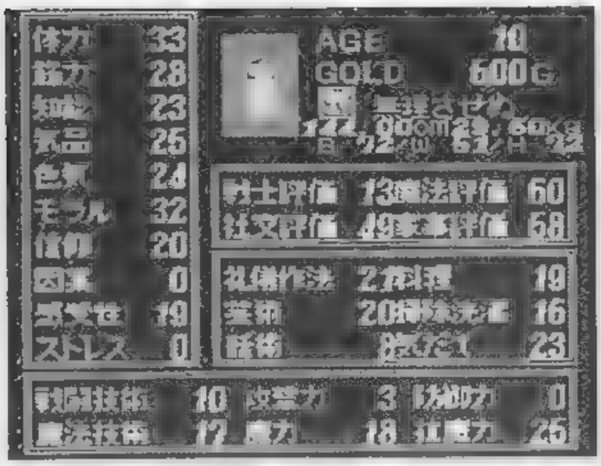
3月21日～4月19日

体力・筋力ともに45と、並外れたパワーを持つ。しかし、色気・感受性は12子宮中で最低の数値。

トーラス

4月20日〜5月20日

突出した数値はないものの、最低数値が19、最高数値が33と、各基本能力が平均して高くなっている。



ジェミニ

5月21日〜6月21日

知能・感受性の高さを誇る。が、なんといっても目につくのは話術の高さだ。反面、モラルの少なさが気になる。

キャンサー

6月22日〜7月22日

色気・感受性ともに高く、他の数値もそこそこ備えている。特に3つの魔法技能の高さは、誰にも負けない。

レオ

7月23日〜8月22日

体力・筋力が50という、戦士になるために生まれてきたような娘。その一方で、意外に気品も高い。

バルゴ

8月23日〜9月22日

気品は12子宮でいちばん高い。しかし、筋力はまったくないに等しい。家事技能の高さも目をひく。

ライブラ

9月23日〜10月23日

20以下の基本能力はひとつもないという、実にバランスのとれた娘。話術が高いことも特徴だ。

スコーピオン

10月24日〜11月22日

気品は最低。モラルも低い。しかし、他の能力は全体的に高い。特に、色気は12子宮中で最高数値。

サジタリウス

11月23日〜12月21日

体力・筋力に優れ、知能・気品なども高い。しかし、色気・モラル・信仰はそれほど備わっていないようだ。

実録!! こんな娘に

PART 1
農場とかじ屋のアルバイトで戦士育成をしたけど……

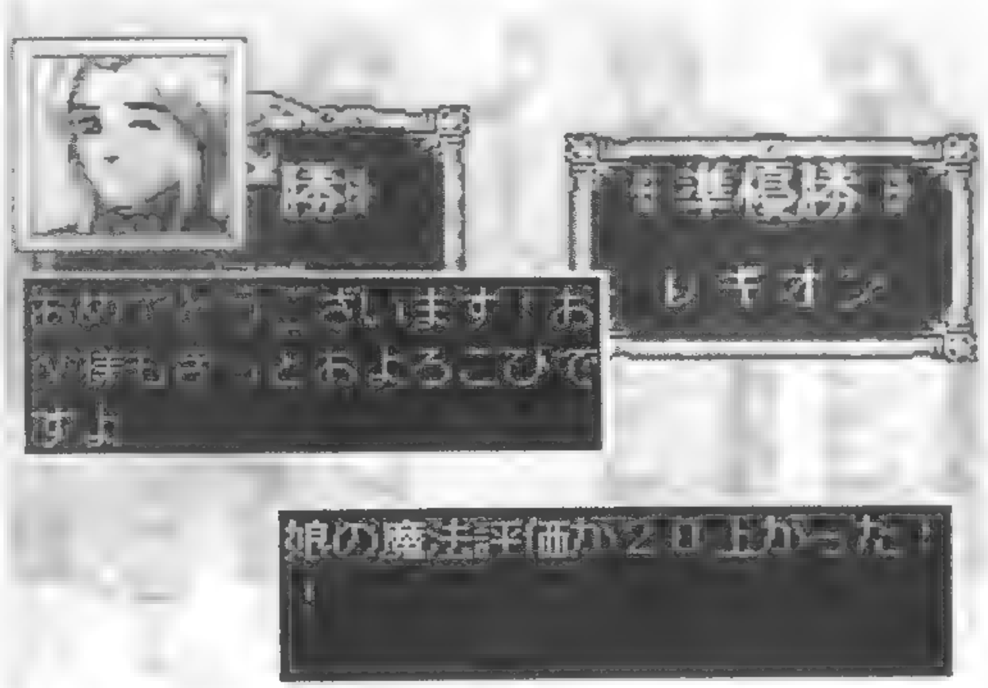
〈私の娘・セレスの成長の記録〉

［1年目］農場のアルバイトをがんばった。武者修行にも2回ほど出たが、まだまだ実力不足みたいで成果が上がらない。

［2年目］農場でアルバイト。体力と筋力がついてきた。武闘会では一回戦を勝ち抜いて200G手に入れた。

●教育方針●

ボクは女の子という観念にとらわれることなく、戦士に育てたいと思います。



育てた人・データ

名前：佐藤光徳(17歳)

職業：高校生

〈基本データ〉

●テニスのスポーツ特待生として高校に入学。前回の大会では県大会準優勝の戦績!!

●体力999／知能5／信仰999
攻撃力999（ラケット装着時）

武闘大会で4回優勝

［3年目］農場に加えて、新しくかじ屋でアルバイトを始める。

［4年目］教会で因業を下げるように心がける。墓守では亡霊騎士に勝利した。

［5年目］剣術と魔法をならうようにした。武闘会で初優勝、至宝の剣をもらう。

［6年目］とにかく戦闘能力のアップを計る。アリアンやマイヤが祝福にきた。

［7年目］武闘会では優勝が当たり前に。アリアンから"アリアンの剣"をもらう

［8年目］戦闘や魔法の能力を平均して高く育てることができた。職業は戦士じゃなくて賞金稼ぎだった。もっと能力を上げておけばよかったと思う。

娘の最終データ

〈成長した姿〉

名前：セレス
生年月日：1月1日
血液型：O型
身長・体重：148cm/45kg
BWH：82/57/81
職業：賞金稼ぎ
結婚：戦士

〈基本能力〉

体力831／筋力646　知能419　気品282　色気81／モラル158　信仰146／因業0　感受性129

父のコメント

✿結婚できてよかった

賞金稼ぎになったけど、戦士と結婚できてよかった。こんな娘じゃ結婚できないかとちょっと心配でした。

懺悔せよ

✿人脈をつくりなさい

毎月お城にはきちんと行きましたか？　気品を上げて人脈をしっかりつくれば、もっといい職業につけたと思いますよ。

教　訓

✿1、2年目は辛抱だ

どんな職業をめざすにも1、2年目は辛抱して金を貯めるべきでしょう。戦士としての成果はさらに1、2年必要でしょう。

総　評

✿今度は戦士になろう

基本的には戦士としての能力はついていると思います。今度プレイするときは気品も一緒に上げるようにしましょう。

実録!! こんな娘に

PART 2

バリバリのお嬢様に育てるつもりがなんと踊り子に!?

〈私の娘・ルミの成長の記録〉

［1年目］身長が139センチと低かったのでちょっと心配しちゃいました。バイトがヘタクソなのはちょっとね。

［2年目］仕事に慣れてきたみたい。病気がちだったのが災いして肺炎に。ストレスのためすぎには注意！

●教育方針●

ゴージャスできれいなお嬢様にしたい。私のようにナイスバディな女の子に!!

育てた人・データ

名前：花沢身江（18歳）

職業：花嫁修業（元コギャル）

〈基本データ〉

●女子高卒業後、花嫁修業の道を選ぶ。ナイスバディなピチピチの18歳。

●感受性999　気だて999　掃除洗濯999　知能91　芸術0

収穫祭では2種目制覇!!

［3年目］女の子らしく料理の修業を始める。体重30kgは軽すぎるかな？

［4年目］お金もたまり始めたのでドレスを買ってあげた。きれいきれい！

［5年目］絵の修業も始めた。料理修業のかいあって料理コンテスト2位に!!

［6年目］今度こそは料理コンテストに参加。ついに優勝、大感激!!

［7年目］王国芸術祭で優勝。ルミから誕生日プレゼントを。育ててよかった

［8年目］とにかくお料理の修行を続けた。運命の日が来たときには寂しくてたまらなかったが、就職先にビックリ。最後に色気を稼いだのがまずかったかも…

娘の最終データ

〈成長した姿〉

名前：ハナザワ　ルミ
生年月日：2月26日
血液型：O型
身長・体重：150cm/38kg
BWH：83/54/82
職業：踊り子
結婚：商人と結婚

〈基本能力〉

体力257　筋力351　知能134　気品270　色気389　モラル87　信仰56　因業0　感受性456

父のコメント

✿教育方針間違えた？

子育ての勉強になった気がしました。でも踊り子になるなんて思いませんでした。今度やるときこそお嬢様をめざすぞ!!

懺悔せよ

✿ツメが甘い!!

最後のツメを誤ってしまったようですね。今度やるときは各パラメータに細かく気を配ってがんばりましょう。

教　訓

✿色気には要注意

どうやら色気がありすぎると、こういう方面の職業に就職するようです。良かれ悪しかれ注意しておきましょう。

総　評

✿いい母親になるかも

娘にプレゼントしたり、娘からプレゼントされたりしたようですね。きっと娘から慕われるいい母親となることでしょう。

育っちゃいました

実録!! こんな娘に

PART 3

ボクのなかでは充分立派なプリンセスでした(弁解)

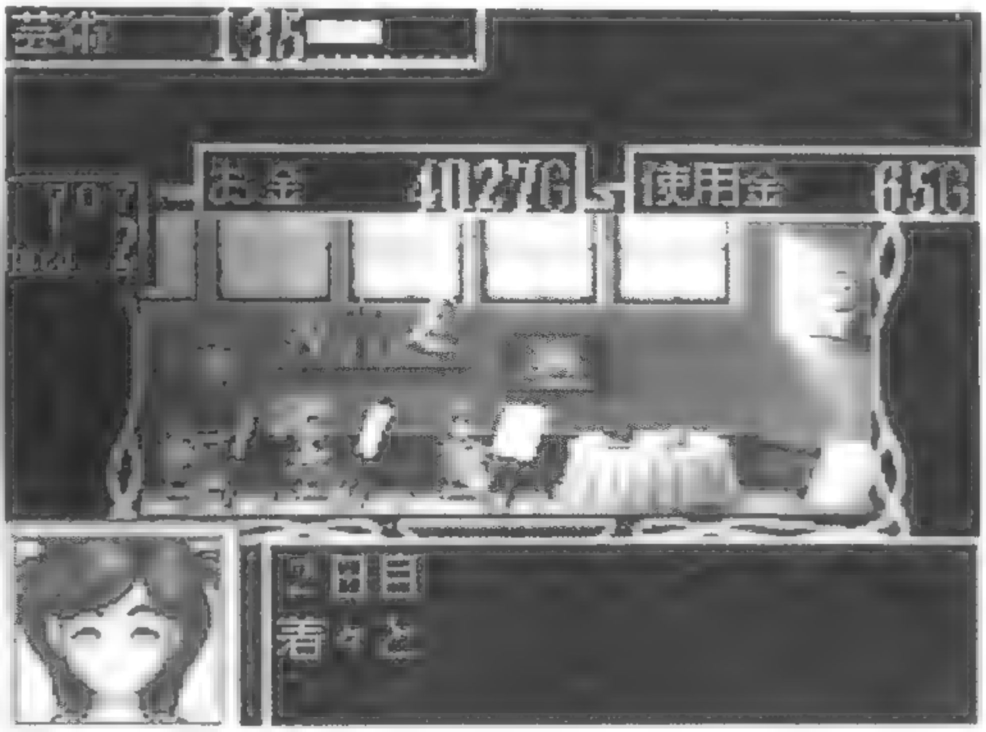
〈私の娘・スマイリンの成長の記録〉

［1年目］教会、家事手伝い、料理屋を中心にアルバイトさせてみた。悪魔来訪、娘を売ることなんかでき………ない。

［2年目］すくすくと成長。社交評価と家事評価がどんどん上昇。信仰も深まり、いい娘に育っている。

●教育方針●

育てるなら良いお嫁さんに育てようと思う。めざせ、プリプリプリンセス!!



育てた人・データ

名前：佐藤昌宏(24歳)

職業：武田さんの彼氏

〈基本データ〉

●通信教育で学校の先生を目指して勉強中。決してプーでもヒモでもないと本人は主張。

●信仰999／ストレス999／攻撃力3／防御力0（対彼女）

芸術性を豊かに………

［3年目］魔人ヒラーンが来訪。顔を見た限りでは絶対に悪人だと思って警戒。
［4年目］料理コンテストに優勝。私の彼女もこうだったらと心の中だけで思う。
［5年目］料理コンテストでまた優勝。おばちゃんから〝究極の調味料〟もらう。
［6年目］料理コンクールでハットトリック達成。ヒラーンも祝福。実はいい奴。
［7年目］芸術の勉強が効を奏し、王国芸術祭で金賞。懐があたたかくなった
［8年目］芸術祭で再び金賞受賞 これでプリンセスまちがいなしと思ったらなんと踊り子さんになってしまった。まあ、ボクだけのプリンセスってところかな

娘の最終データ

〈成長した姿〉
名前：スマイリン
生年月日：5月3日
血液型：B型
身長・体重：148cm/39kg
BWH：80/54/80
職業：踊り子
結婚：商人と結婚

〈基本能力〉
体力174／筋力12／知能590
気品222 色気0／モラル
476／信仰513 因業0／
感受性498 ストレス93

育っちゃいました

父のコメント

✿我思う、故に我あり

プリンセスになったらなにかと大変だから、自由に生きることができてよかったね、スマイリン！ と心の中だけで思った。

懺悔せよ

✿ツメが全く甘い！

最終データでストレス93というのが気にかかります。最後までしっかり面倒を見てあげるのが親ではないでしょうか。

教 訓

✿足ることを知る精神

自分の思い通りに娘が育たなくても、前向きにとらえることができるというのは、何事につけてもすばらしいことでしょう。

総 評

✿心の広さが救い

きっとあなたが子供をもったなら、理解ある親になれるでしょう。実の子にこれだけの心で接することができればいいですね。

実録!! こんな娘に

PART 4

幅広い教育のわりには落ちついた人生を選んだ娘

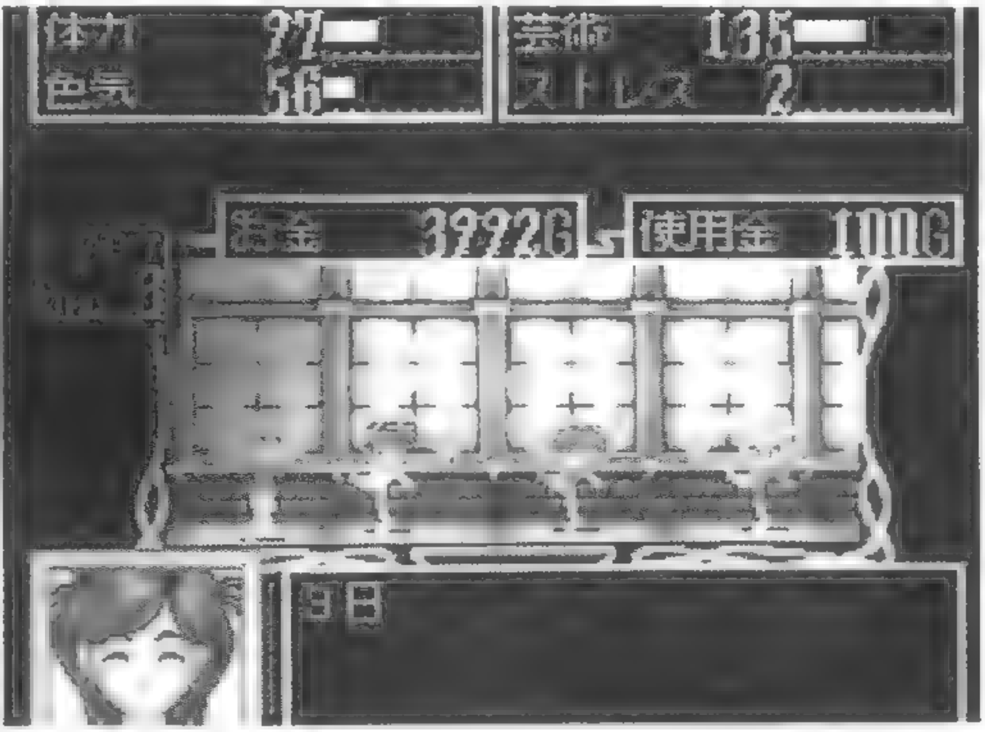
〈私の娘・コッペリアの成長の記録〉

［1年目］家事手伝いと料理屋のアルバイト中心の生活リズム。なかなか恵まれた体格をもった娘です。

［2年目］料理屋と教会のアルバイトをさせる。芸術家をめざし絵画の勉強を始めた。才能がグングンのびはじめる。

●教育方針●

感受性豊かな娘になって欲しいので、芸術家を目指して育てたいと思います。



育てた人・データ

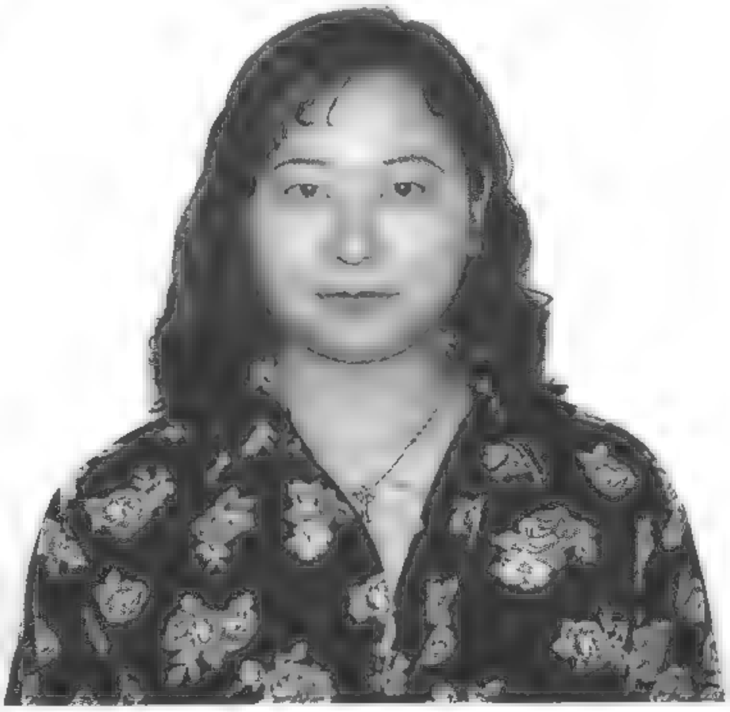
名前：武田正美（24歳）

職業：エレクトーン講師

〈基本データ〉

●稼ぎのない彼を小脇にかかえつつ、生徒のために日夜房総半島を走り回る。

●芸術999／感受性999／戦闘技術999／攻撃力999（対彼氏）



舞踊を完全マスター

［３年目］〝神々の降臨〟を持ってE国芸術祭に参加。いきなりの金賞受賞。

［４年目］お金が入ったので礼儀作法も勉強させる。芸術祭でまた優勝。

［５年目］これまでに悪魔が４回も訪問。収穫祭は料理コンクールで優勝。

［６年目］社交界のライバルが出現。ヒラーンから〝とがったクツ〟をもらう。

［７年目］アルバイト中心の生活。舞踊をついにマスターまで修学。

［８年目］農夫がプロポーズに来たが断る。運命の日をむかえて、踊り子になってしまったのにはビックリ。どうして夜のお仕事なんかについちゃったの!!

娘の最終データ

〈成長した姿〉

名前：コッペリア
生年月日：11月12日
血液型：A型
身長・体重：158cm/45kg
BWH：88/58/88
職業：踊り子
結婚：商人と結婚

〈基本能力〉

体力40／筋力0／知能242
気品746　色気149　モラル624　信仰386　因業0
感受性376／ストレス41

父のコメント

✿とても楽しかった

プリンセスになれなくて悔しいけど、とても楽しくプレイできました。理想と違ったけど、今後の参考になると思いました。

懺悔せよ

✿色気が足りない？

パラメータを見ると、ちょっと色気が足りないのではないでしょうか。女の子には、やはり色気も必要だと思います。

教　訓

✿プリンセスの条件は

平均して高いパラメータでもプリンセスにはなれない。ということは、他にもなにか条件があるのかも。例えばお城とか……。

総　評

✿高い気品が魅力

社交評価や家事評価が全体的に高く、いい子に育ちましたね。気品も高いし、こんな娘さんならみんなに好かれるでしょう。

実録!! こんな娘に

PART 5

かじ屋と剣闘士のバイトで筋力と体力をアップさせた

〈我が娘・ミキの成長の記録〉

［1年目］農場でアルバイトさせる。はじめのうちは失敗ばかり。成功すると儲かる儲かる!!　やめらんないね。

［2年目］武者修行に出てみる。お尋ね者を2回発見！　激闘……にもならずあっさりと2回敗北。修行が足りん!!

●教育方針●

強い女が好きだから、戦える女戦士として育てようと思います。

育てた人・データ

名前：吉田竜司(31歳)

職業：代々木ゼミナール勤務

〈基本データ〉

●独身。予備校生相手の安全を守るべく日夜激闘を重ねる。鋭気はパチンコで養っている。

●気だて999／話術999／体力999／社交評価999／知能 9

非行に走ったわが娘

［３年目］修行を積んだせいか、闘いの神・アリアンが訪問してきた。

［４年目］かじ屋で働きながら剣術を習う毎日。今度は亡霊騎士にボロ負け。

［５年目］かじ屋と墓守りのバイト。やっと亡霊騎士に勝った。乗ってきたぞ!!

［６年目］武者修行で若いドラゴンに会う。また申し込まれた決闘に全て勝利。

［７年目］武闘会で優勝。ストレスの溜まり過ぎから、娘、非行に走る。やばい

［８年目］魔力を鍛えてみた。武闘会でまた優勝。どんな将来を歩むかと思ったら近衛兵の道を選んだ。同じ近衛兵と結婚できたことだし、めでたいめでたい

娘の最終データ

〈成長した姿〉

名前：ミキ　ヨシダ
生年月日：10月10日
血液型：O型
身長・体重：158cm/48kg
BWH：87/60/86
職業：近衛騎士
結婚：知的な近衛騎士

〈基本能力〉

体力707／筋力886／知能44／気品32／色気55／モラル110／信仰108／因業0／感受性83／ストレス0

育っちゃいました

父のコメント

✿いやー、面白かった

はまってしまった。おかげで睡眠不足になりました。今日からはパチンコで鋭気を充分に養いたいと思います。

懺悔せよ

✿ちょっとは女らしさも

ちょっとは色気とか気品とかに力をいれなさい。戦士評価以外は初期値とあまり変わらないじゃないですか！

教　訓

✿売られた喧嘩は買え！

決闘や道場破りと闘って評価を上げることはとても大切。これで金をかけずにパラメータが上がっていきます。

総　評

★お後がよろしいようで

知能が少ないわりには、知的な近衛騎士と結婚できてよかったですね。今度やるときは勇者をめざしてがんばって下さい。

実録!! こんな娘に

PART 6

自分の生活感がにじみ出た娘に育ってしまいました

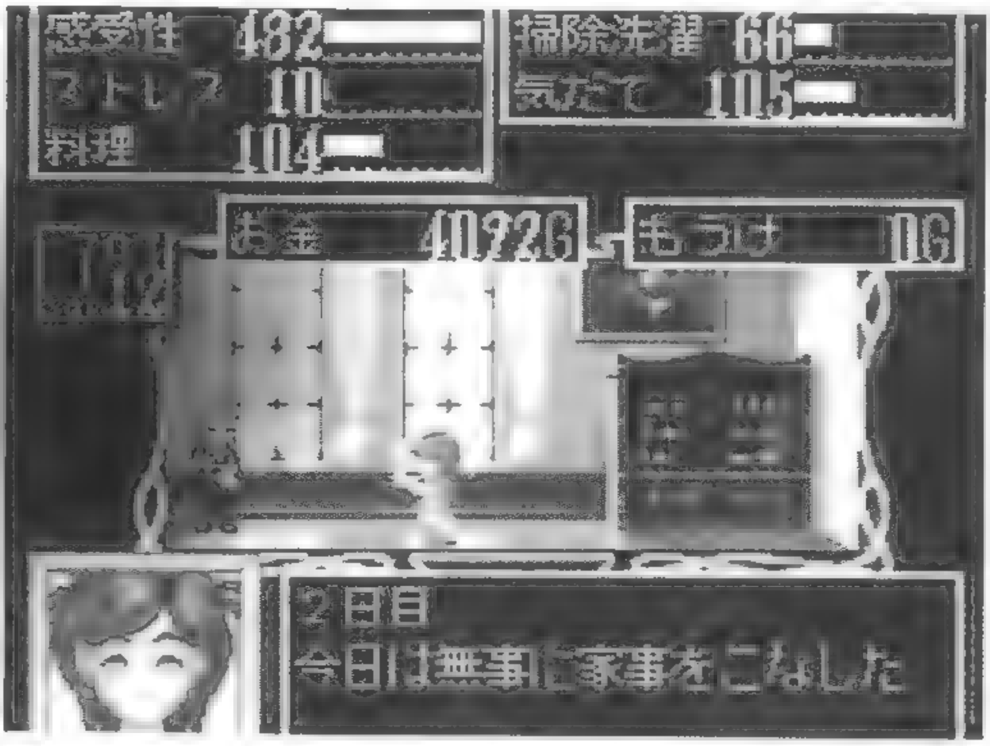
〈私の娘・アーヤの成長の記録〉

［1年目］とりあえず家事手伝いをさせる。アルバイトは料理屋さんで。シルフィーヌさんに誉められ、祝福を受ける。

［2年目］魔人ヒラーンと再びシルフィーヌさんに祝福を受ける。収穫祭ではお料理コンテストで第3位に入賞。

●教育方針●

とにかくプリンスに気に入られるような娘に育てて、玉の輿に乗る。



育てた人・データ

名前：吉田一子（33歳）

職業：お掃除のオバさん

〈基本データ〉

●20歳で結婚した子育てのプロフェッショナル。最近は熱帯魚とお掃除に凝っている。

●気品857／モラル565／信仰100／感受性999／戦闘技術０

いろいろ上げたんだけど

［３年目］プリンセスに必要だと思われる語学と礼儀作法を重点的に修学開始。

［４年目］料理コンテスト優勝。ビーナスも祝福に。金冠鳥のヒナ、飛んでいく。

［５年目］料理コンテスト２連覇達成。再び３人の妖精・魔人から祝福を受ける。

［６年目］語学・礼儀作法中級課程が終了。プリンセスになる日は近い！

［７年目］料理コンテスト１位　シルフィーヌより“究極の調味料”をもらう

［８年目］今度はミス・コンテストに優勝。これで一通りプリンセスの条件は整ったと思いきや、運命の日には商人と結婚。私の野望はもろくも崩れ去った…

娘の最終データ

〈成長した姿〉

名前：プリンセス・アーヤ
生年月日：12月２日
血液型：Ｂ型
身長・体重：160㎝/47㎏
ＢＷＨ：88/66/88
職業：花嫁修業
結婚：商人と結婚

〈基本能力〉

体力176　筋力5　知能175　気品507　色気125　モラル95　信仰108　因業0　感受性367　ストレス0

育っちゃいました

父のコメント

✿もう一度やらせて！

今度やるときは必ずプリンセスに育てます。だからもう一度だけ私にチャンスを！　絶対プリンセスに育てるんだから!!

懺悔せよ

✿所詮は庶民

プリンセスは庶民感覚では育てられません。プリンセス観のギャップをうめることが、今後の急務と言えるでしょう。

教　訓

✿家事のみじゃダメ

やはりプリンセスに必要なのは気品や色気といえるでしょう。この点に留意しながら家事評価を上げるようにしましょう。

総　評

✿いい娘にはなりました

目標とは違ったとはいえ、素直なよい娘さんに育ったようですね。現代の日本社会ではそんな女の子こそ大切だと思います。

実録!!
こんな娘に

PART 7
やっぱり俺は良きお父さんなのか………(本人・談)

〈私の娘・テイオウの成長の記録〉

［1年目］家事手伝いをさせた。教会にもいった。悪魔のディジーズがきたからモラルを売った。これで資本金はＯＫ！

［2年目］そろそろ娘も働かせるかと思って、料理屋と仕立て屋で集中労働。家事評価が上がる上がる！

●教育方針●
ねらうなら本命一本、やっぱりここはプリンセスしかないでしょう!

育てた人・データ

名前：都築一雄（48歳）

職業：経営コンサルタント

〈基本データ〉

●自分の年は忘れても週末の競馬だけは忘れない。すったお金で豪邸が建つか⁉

●悪運999／因業999／色気０
知能４／モラル11／閃き999

悪魔には世話になったよ

［３年目］とりあえず礼儀作法を学ばせてみた。金がかかるから止めようかな。
［４年目］料理コンテストで優勝。悪魔がきたからまたモラルを売ってやった。
［５年目］金があるうちに語学をやらせた。中級まで終了。ヒラーンがきた。
［６年目］料理コンテスト３位。去年が２位だったから、着々と成果を下げる。
［７年目］それでも金があるから、〝花嫁のリング〟ってやつを買ってやった。
［８年目］ミス・コンで一位。さすが俺の娘。運命の日を迎えて結果をみたら、なんと俺と結婚!? うーんやっぱり俺は父としても男としても最高なんだな。

娘の最終データ

〈成長した姿〉
名前：トウカイ・テイオウ
生年月日：10月11日
血液型：A型
身長・体重：163cm/51kg
BWH：88/62/88
職業：花嫁修業
結婚：父と結婚

〈基本能力〉
体力85／筋力23／知能178
気品416／色気195／モラル270／信仰164　因業0
感受性230／ストレス29

父のコメント

✿一発大穴、万馬券だ

痛快だね。こいつはマークしてなかったよ。まあ、日頃の行いを考えれば当然かなって感じもするけどね。

懺悔せよ

✿娘のことを大事に

たしか、あなたのお子さんはふたりとも娘さんだったでしょう。せめて、親心を忘れずに、大事に育ててあげて下さい。

教　訓

✿親はなくとも子は育つ

ことば通りの教訓を得た感じです。ゲームから人生哲学を学べるなんて、プリメってすばらしいゲームだと思います。

総　評

✿珍しい結果でしょう

この育て方からこんな結果が出るなんて、わからないものです。このような結果が出る人は滅多にいないでしょう。

実録!! こんな娘に

PART 8

「もうダメみたい」と言われた時はマズイと思いました

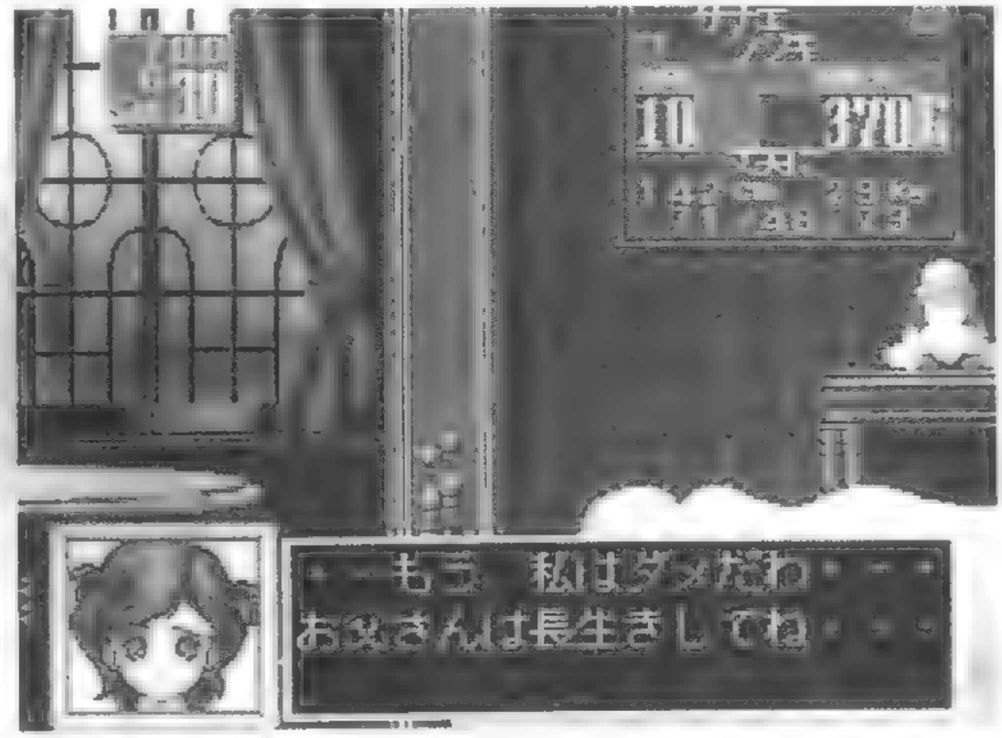
〈私の娘・サナエの成長の記録〉

［１年目］育て始めて次の月にいきなり家出。この娘はどんな子に育つのだろうと、先が思いやられる気がしました。

［２年目］病気が２ケ月続く。「私もうダメみたい。お父さん、ありがとう…」といわれ、正直殺したかと思いました。

●教育方針●

平凡でいいから、誰かいい人のお嫁さんになってくれることが目標です。



育てた人・データ

名前：都築輝子（47歳）

職業：主婦（一雄の妻）

〈基本データ〉

●結婚歴２０余年。主婦のかたわらギャンブラーな日々を送っているが最近は自粛ギミ。

●家事評価450／社交評価999
信仰750／因業999／色気０

家出には悩まされました

［3年目］料理値が最高値に。料理コンテストで初めて優勝しました。

［4年目］家出をよくします。今回は賞品のタマゴを食べてみました。

［5年目］今年も料理コンテストで優勝。国王にまで会うことができました。

［6年目］お金も貯まってきたので気品のドレスを買う。相変わらず家出が多い。

［7年目］太りすぎてドレスが着られなくなったので、ダイエットしたら今度は病気になってしまいました。

［8年目］最後はミス・コンで優勝。誕生日にはプレゼントをもらいました。就職はしないけどお嫁さんにはなりました。

娘の最終データ

〈成長した姿〉

名前：ツヅキ　サナエ

生年月日：6月26日

血液型：O型

身長・体重：150cm/38kg

BWH：84/54/82

職業：花嫁修業

結婚：商人と結婚

〈基本能力〉

体力154／筋力0／知能142

気品450／色気225／モラル240　信仰134／因業0

感受性823／ストレス0

父のコメント

✿実の娘よりいい娘に

私にはふたりの娘がいますが、その娘達よりもいい娘に育てることができました。またプレイしたいと思います。

懺悔せよ

✿病院にいきなさい

あとちょっと治療が遅れていたら、きっと娘は死んでしまった事でしょう。病気になったらすぐに病院に!!

教　訓

✿家出と病気は注意

家出や病気は始めのころの大きな悩み。家出は感受性、病気は体力とストレスが原因です。特にストレスは溜めないように。

総　評

✿操作を覚えて下さい

子育てはさすがですが、コンピュータは難しいという固定観念を捨てて取り組んで下さい。2時間にわたる説明は疲れました。

育っちゃいました

事実を恐れず受けとめよう

プリメに見る あなたの性格

娘の育て方によってあなたの性格がわかってしまう！　どんな娘を育てたかは別にして、今度はあなたの性格を診断してみようと思います。あなたはどんなタイプのお父さん？

YES →

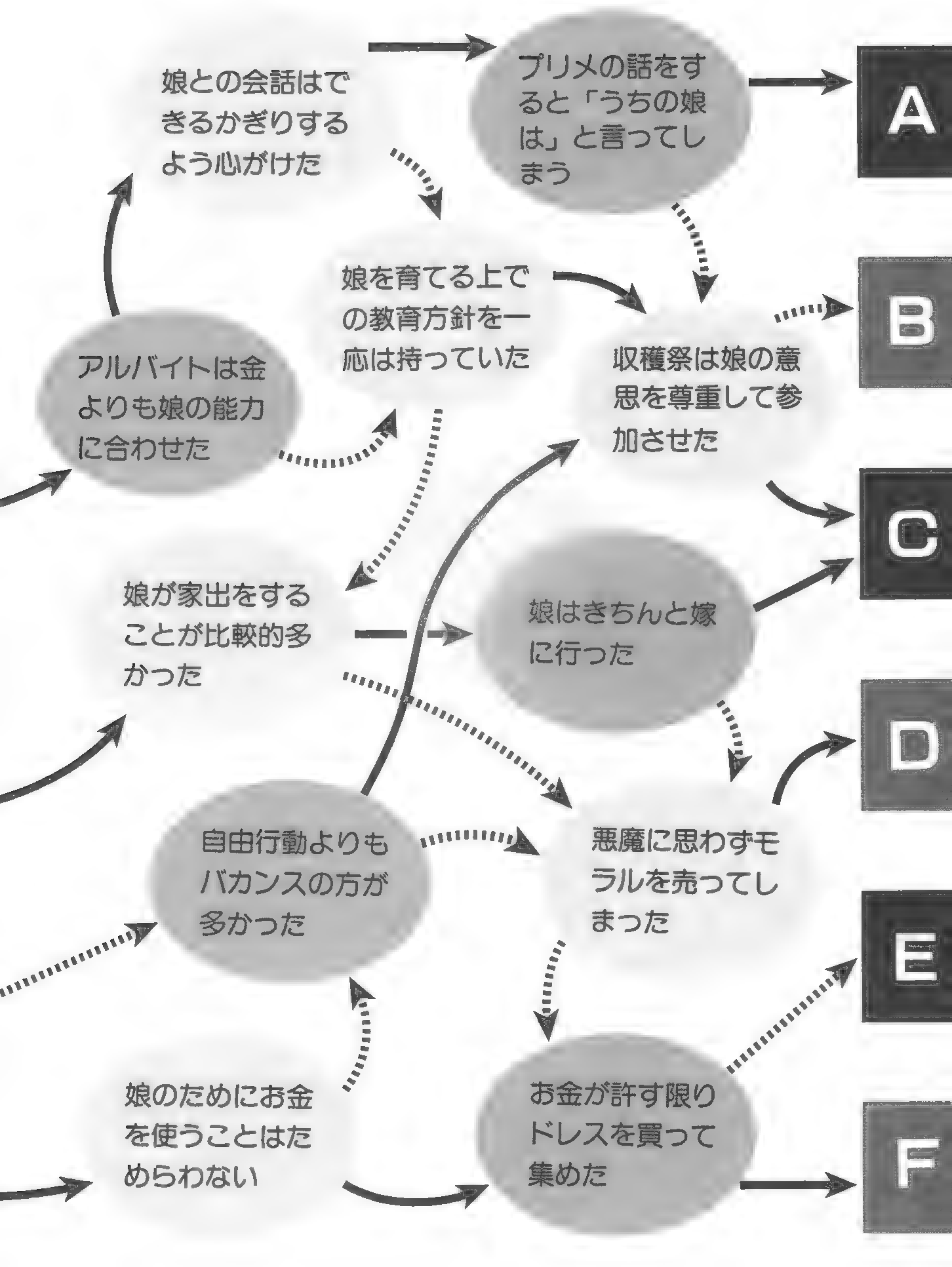
NO ⇢

START

娘の名前をつけるのに、10分以上悩んだ

スリーサイズはあまり気にしないで育てた

自由行動では極力お小遣いをあげるようにした


娘との会話はできるかぎりするよう心がけた
プリメの話をすると「うちの娘は」と言ってしまう
A
娘を育てる上での教育方針を一応は持っていた
B
アルバイトは金よりも娘の能力に合わせた
収穫祭は娘の意思を尊重して参加させた
C
娘が家出をすることが比較的多かった
娘はきちんと嫁に行った
D
自由行動よりもバカンスの方が多かった
悪魔に思わずモラルを売ってしまった
E
娘のためにお金を使うことはためらわない
お金が許す限りドレスを買って集めた
F

結果発表

それぞれタイプがわかったところで診断を読んでみよう。キミの性格では、次の通りだ!!

評価A

★理想の父親

他人のことを考えていつでも行動するキミは、理想のお父さんタイプ。育てた娘も結構いい線いっていたんじゃないかな。プリメの経験を、今度は自分の子供に生かしてくださいね。

▶娘から一言◀

評価B

★ガンコオヤジ

自分の考えをしっかり持っているあなたは、ガンコオヤジタイプ。きっと、子育てにもある種の信念を抱いてのぞむことでしょう。子供に嫌われるかもしれないから注意して下さい。

▶娘から一言◀

評価C

★良き父親

先のことまでいろいろ考えて行動するあなたは、理解ある良きお父さんになるでしょう。その場では、あなたの行動や言動を子供に理解されないときもあるでしょうが、後々に感謝されるでしょう。

▶娘から一言◀

評価D

★普通の父

とにかく一生懸命子供を育てたあなたは、標準的な父親といえるでしょう。子供の行動に戸惑ったりもするでしょうが、その分、子供が成長した時の喜びは大きいものです。がんばって下さい。

▶娘から一言◀

評価E

★ダメオヤジ

ことごとく失敗を重ねたキミは、将来ナイスなダメオヤジとなることでしょう。とにかく子供の身になって考える事から始めましょう。そうすればあなたの子供もきっとよく育つことでしょう。

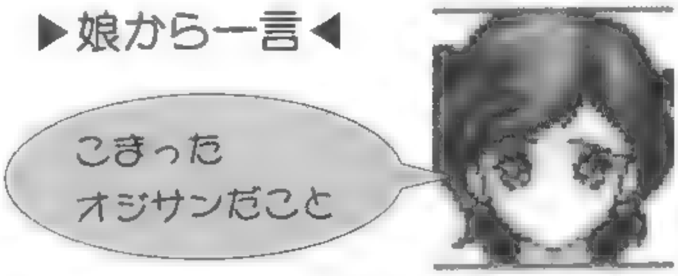
▶娘から一言◀

評価F

★パパ♡

外見を気にしがちなあなたは、親というよりはパパのタイプ。そんな事ばかりしているとお金がかかるだけでなく子供にも、奥さんにも見放されてしまいますよ。今からその性格を直しましょう。

▶娘から一言◀

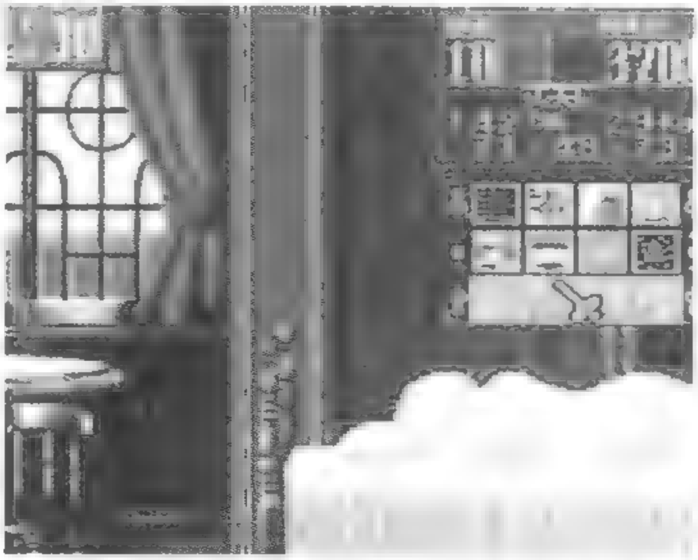


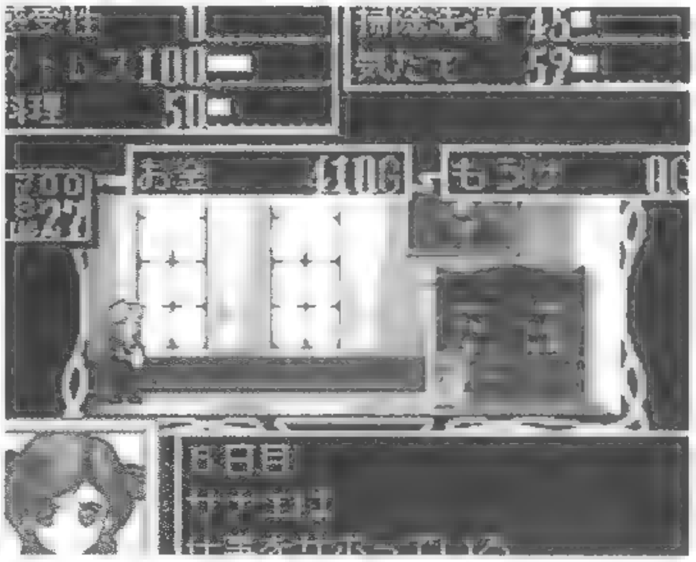
悩める父の相談室

うちの娘の教育が思うようにいかない！　と、悩んでいるそこの父！　これを読んで再度挑戦だ!!

1　家出と病気に悩んでいるのですが………

誰もが初めは悩んでしまう問題です。とくに10 歳から 11 歳にかけては、ストレスをうまく発散しないとすぐにグレたり、病気になったりします。基本的には 52、53 ページを参照してください。





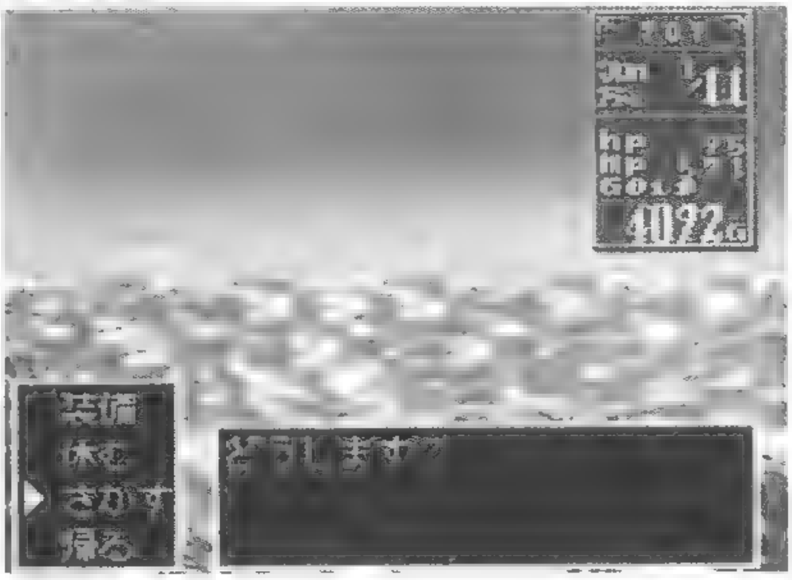
スケジュールに関して言えば、はじめの１年間くらいはある１旬、働いたり鍛えたりしてストレスを溜めたら次の１旬は休息する、というリズムで生活することが問題を防ぐカギになると思います。

2 色気をうまく上昇させたいのですが………

色気は女性にとって大切な要素。とはいえ、色気を上げると知能やモラルが下がることが多いようです。他のものを下げたくないなら、効率は悪いですが舞踊を習うのが良策でしょう。

3 武神と会うことができないのですが………

武神と会うにはそれなりの戦闘経験が必要です。武者修行に何度も出て、モンスターをたくさん倒したら、北部スリュヘイム山脈で、「探す」コマンドを実行してみましょう。



4 娘が笑顔を見せてくれないのですが………

笑顔は心身両面にわたり健康な証拠。月末にストレスを全部落とせば、必ず翌月に笑顔を見せてくれます。但し、血液型がＡ型だと常にストレスが存在するので笑顔は見られません。

5 ナンパされて娘の調子が悪いのですが……

ナンパされるのは、色気が高いせいです。ナンパされると娘は恋愛状態に陥り、私たちもそうであるように、何事も手につかなくなります。パラメータをよく見て注意しておきましょう。

6 執事との関係が深くなっているような……

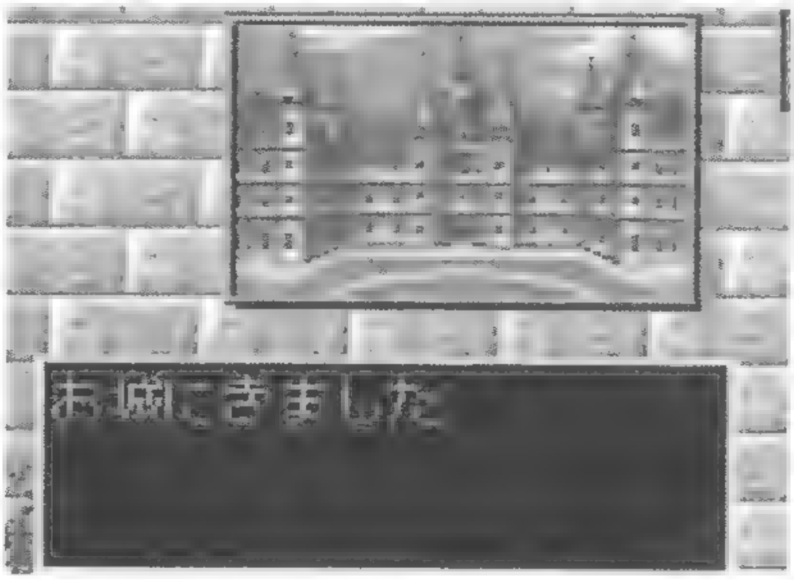
それは思い過ごしではなく事実であると思います。会話の中で娘が彼について話し出したら要注意です。もし許せないなら、極力彼を遠ざけて、バカンスなど自ら娘と接するスケジュールや行動を取りましょう。

7 「話したいことはない」と言われて………

これは父親にとって、最も恐ろしく、また悲しいことです。この言葉を娘が言い出したら、父娘の関係が薄くなっていると考えていいでしょう。前者と同様、意識して行動しましょう。

8 王子様はどこにいるんですか？

わかりません。ただハッキリしていることは、知らない人を好きになるのはとても難しいことですから、どこかで出会っているに違いないということです。あなたの人を見る目がカギ。



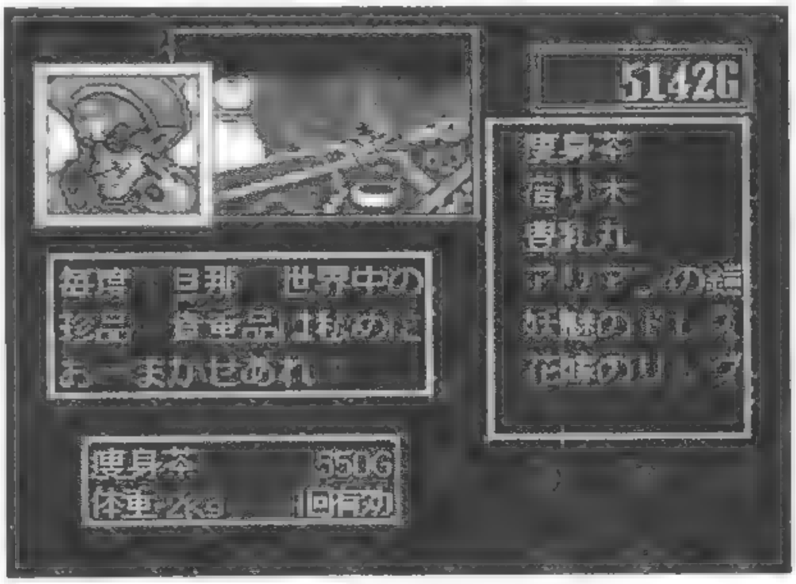
9 お金が貯まらなくて困っています………

普通に生活していてはなかなかお金は儲かりません。アルバイトを徹底的にするか、収穫祭で優勝すればいいでしょう。また武者修行に出るなら、余るくらいの金額が期待できます。

10 占い師の予言はあてになるんでしょうか？

なります。ただ、占い師はその時点での判断を下しているだけなので、それから娘の将来を変えていくことは十分に可能です。娘の方向性を明確に知るためにも占ってもらいましょう。

11 行商人はいつ訪問してくるのでしょうか？



行商人は、ある条件が揃えば現れます。訪問回数には制限があり最高5回まで。ということは買えるアイテムにも制限があるということです。アイテムは選んで買いましょう。

12 娘の無駄遣いを防ぎたいのですが………

それには非行化指数をゼロにすることが重要です。一見、お茶目に見えるその行動は実は非行化の徴候なのです。ストレスを落とすか信仰、モラルを上げるようつとめましょう。

13 娘がかわいくてたまらないのですが……

それはどうしようもありません。ただ、しっかりと現実に目を向けるよう心がけてください。あとは繰り返しプレイして、自分の心が落ちつく時期を待つことにしましょう。

プリンセスメーカー

Legend of Another World

—わが娘の育て方—

●システム&紹介……………………………2
●わが娘のアルバム…………………………4
〈わが娘の育て方　データ編〉
●わが娘について……………………………22
●わが娘を取りまく環境……………………28
●かわいい娘には旅をさせよう……………40
●大きくなれよ………………………………46
●うちの娘にかぎって………………………50
●わが娘の成長………………………………56
〈わが娘の育て方　アドバイス編〉
●結婚別アドバイス…………………………66
●最終職業別アドバイス……………………70
〈わが娘の育て方　実践編〉
●わが娘の教育方針…………………………82
●教育費を工面しよう………………………92
●子宮名の秘密………………………………98
●実録！　こんな娘に育っちゃいました　……102
●プレイヤー性格判断　……………………118
●悩める父の相談室　………………………122

編集・構成／濱口正樹　竹中　清
文／梅沢鈴代　濱口正樹
デザイン／ひょうたん企画
イラスト／チャーリー西中（４Ｃ）　市村和浩（１Ｃ）
カバーデザイン／小山力也（ケンコングラフィック）
スペシャルサンクス／都築早苗
協力／株式会社タカラ
担当編集／河西恵子

この本に記載された文章、写真、イラストについての責任はすべて小社にあります。

©GAINAX／イラスト：赤井孝美
©TAKARA　1995

スーパーファミコン必勝法スペシャル

プリンセスメーカー～*Legend of Another World*～
わが娘の育て方

発　行　人　加納　将光
編　集　人　吉田　陽一
発　行　所　株式会社　勁文社
〒164 東京都中野区本町３丁目32番15号
☎03-3372-3281（編集）・03-3372-3291（営業）
振替 00190-8-13311番
写植・版下　株式会社　エース写植
印　刷　所　株式会社　東京印書館
製　本　所　明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は、当社にておとりかえいたします。
発行日、定価は、カバーに表示してあります。
©1995 Keibunsha Printed in Japan
ISBN4-7669-2400-2 C0076

～わが娘の育て方～

●わが娘のアルバム
●わが娘の育て方　データ編
●わが娘の育て方　アドバイス編
（結婚別・最終職業別アドバイス）
●わが娘の育て方　実践編
（教育方針・費用・子宮名の秘密）
●実録！　こんな娘に育っちゃいました
●悩める父の相談室

©GAINAX／イラスト：赤井孝美
©TAKARA　1995
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

好評発売中

プレイステーション必勝法スペシャル

戦国サイバー
藤丸地獄変

A5判／定価980円(税込み)

株式会社 勁文社 発行 平成8年1月10日 初版

ISBN4-7669-2400-2

C0076 P980E

9784766924008

定価980円(本体価格951円)

©1996 Keibunsha Printed in Japan

1910076009809

～わが娘の育て方～

●わが娘のアルバム
●わが娘の育て方 データ編
●わが娘の育て方 アドバイス編
(結婚別・最終職業別アドバイス)
●わが娘の育て方 実践編
(教育方針・費用・子宮名の秘密)
●実録！ こんな娘に育っちゃいました
●悩める父の相談室

©GAINAX／イラスト：赤井孝美
©TAKARA 1995
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

プリンセスメーカー ～Legend of Another World～ わが娘の育て方

ケイブンシャ